MEGAOCIO

Año 2
Nº20
Noviembre 1990
PVP:
400 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Pts. Incluido transporte.

Animación con DISNEY

Novedades: TOMAHAWK
Análisis: GAME BOY

Juegos y trucos para tu CONSOLA

DICK TRACY: El juego

TRUCOS, POKES Y CARGADORES

Guía del jugador
NORTE Y SUR
STARBLADE

JUEGOS: Dick Tracy, LHX Attack Chopper, La Aventura Espacial, The Plague, Dutchman Mine, Rotox, Zoom, Tie Break, Ski or Die, Fire and Forget, Night Breed y Cubik Road.

ESTE AÑO VAN A POR EL

TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

© The Walt Disney Company

MEGAOCIO

SUMARIO

Año II Num. 20

4. NOTICIAS Y ACTUALIDAD.

12. CHIP.
Dibujos Animados con Disney Animator.

16. BANCO DE PRUEBAS.
Gameboy.

18. DICK TRACY.

22. JUEGOS.
LHX Attack Chopper, LA Aventura Espacial, The Plague, Lost Dutchman Mine, Rotox, Zoom, Tie Break, Ski or Die, Fire and Forget II y Night Breed.

45. CONSOLAS.
Noticias y juegos.

50. GUIA DEL JUGADOR.
Norte y Sur, Starblade.

54. POKES, TRUCOS Y CARGADORES.

62. BIG CHIPO.
Solucionamos todo tipo de aventuras.

65. Amstrad Sinclair Ocio.
La revista para los "veteranos" de los micros.

66. CUBIK ROAD.
Lo último para el PCW.

68. TRUCOS CPC.
Pequeños listados para tu ordenador.

70. LISTADO CPC.
Funciones matemáticas.

Editorial

Invasión de consolas

Para estas Navidades la sorpresa está a la vista: consolas. Y es que el periodo invernal se presenta repleto de lanzamientos por parte de todas las empresas distribuidoras de ordenadores, desde Commodore, Amstrad y Atari, hasta otras como Spaco S.A. o Virgin.

Las consolas van a caer como llovidas del cielo y las campañas de publicidad son a muerte. Como es normal, todos intentan acaparar el mercado, ya que las consolas ofrecen para los fabricantes y empresas de software otros beneficios mayores que los de los ordenadores, los cartuchos. Como la mayoría sabréis los cartuchos no se pueden copiar, no se estropean con la facilidad con que puede estropearse un disco o una cinta, la carga es instantánea y la capacidad puede sobrepasar muchas veces la de un disco.

Ahora sólo queda un tema por decidir, no dejarnos llevar por los espejismos publicitarios o los consejos de los vendedores avispados y elegir cual es la consola y los precios que más se adaptan a nuestras necesidades. Hay que tener en cuenta y aclarar una idea que la mayoría tienee quivocada, la consola no es competencia frente a un ordenador, sino un complemento. Todo depende de nuestras necesidades.

74. EL BUZON DEL LECTOR.

76. CORREO.

80. Compro, Vendo, Cambio.

Director: Justo Maurín Pastor. **Redactor Jefe:** Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero. **Fotografía:** Mariano Rico. **Diseño, Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valencia, David Burgos, José González, Javier Martín. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Lerner, S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A Dirección, Publicidad y Administración: C/ García de Paredes 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37 *El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.*

NOTICIAS

LO NUEVO DE TOMAHAWK

Con toda seguridad podría afirmar que muchos de vosotros conocéis bien la empresa francesa Tomahawk. ¿Quién no ha jugado o ha oido hablar de programas como Emmanuelle, Paris Dakar o incluso Asterix y el Golpe del Menhir? Pues bien, si éstos os gustaron, os podéis preparar para una avalancha de juegos de indudable calidad y originalidad. No Exit, Cougar Force, Adventures, Babayaga, Empire Galactique y Geisha son algunos de los productos que nos van a sorprender estas Navidades.

NO EXIT

Este es un juego de lucha para 1 ó 2 jugadores. A diferencia de otros juegos de este mismo tipo, en este hay algunos parajes que cambian el aspecto de los personajes y los transforman en monstruos: cada monstruo tiene un sistema de ataque y defensa distinto, lo que provoca una dificultad y una originalidad mayor a la de otros juegos.

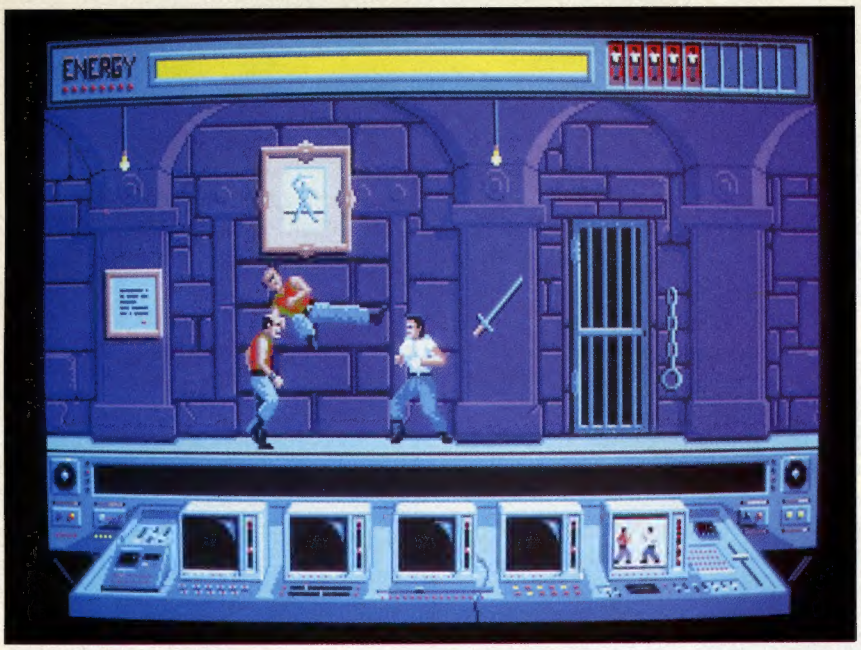
GEISHA

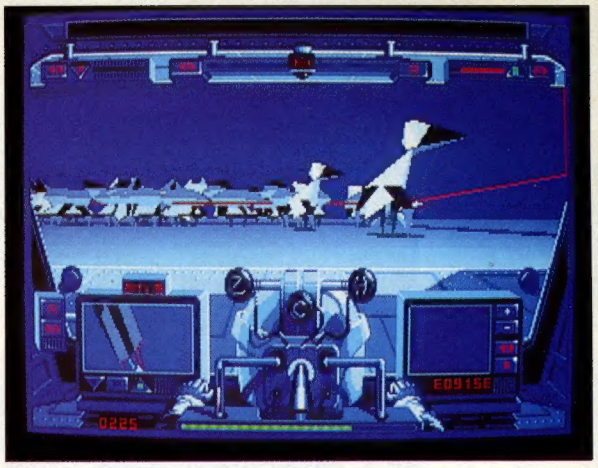
Si bien Tomahawk lanzó hace algún tiempo un programa basado en Emmanuelle, ahora nos presentan un nuevo programa calificado para adultos. Su nombre es Geisha, una aventura con imagenes reales digitalizadas y animadas, que pondrán a prueba nuestras aptitudes como amante.

BABAYAGA

Se trata de un videojuego que mezcla la aventura y la acción utilizando como base cuentos rusos. El programa está enfocado para niños pequeños, por debajo de los ocho años y trata de que el protagonista encuentre un objeto mágico y así salvar el reino en el que vive.

Además de todos estos lanzamientos, Coktel Educative tiene preparados un gran número de programas educativos de los que daremos buena cuenta en el próximo número de Megaocio.





COUGAR FORCE

Un juego muy rico en animaciones, compuesto de 8 niveles de dificultad donde el héroe, un super agente (Super A), miembro de una organización de lucha contra las bandas intercontinentales, está dispuesto a acabar con los cerebros de la operación. La misión no será fácil, ya que los malos de turno se han pertrechado de buenos soldados y mortíferos robots.

A diferencia de cualquier otro tipo de juego de acción, Cougar Force es un perfectísimo juego en el que se han sabido mezclar los ingredientes necesarios para craer una superproducción: Unas animaciones rápidas, fluidas y que permiten al personaje agacharse, gatear, arrastrarse, saltar, disparar, balancearse, pasar a través de diferentes cuerdas, etc... Además se han incluido diferentes fases tridimensionales (simulación de vuelo), de simulación de conducción (lanchas a motor, motocicletas...) y lucha con armas o a mano desnuda. Esperar para ver.

GALACTIC EMPIRE

Un videojuego de role extraído del "Galactic Empire" (5 volúmenes, Robert Lafont), un juego de mesa. El héroe es un investigador imperial que debe encontrar la causa misteriosa que ha provocado una guerra civil en el planeta Ether.

Todo el programa ha sido desarrollado con gráficos vectoriales sólidos y con un tratamiento especial que nos permite dialogar o incluso retar a la inteligencia y memoria de los personajes o animales con los que nos podemos llegar a encontrar.

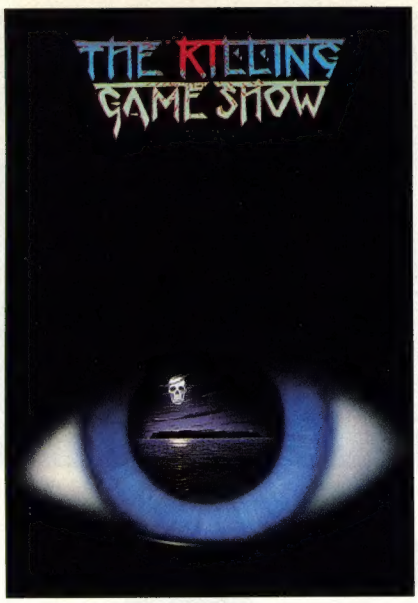
ATARI EN EL "LONDON DUNGEON"

En la presentación de las últimas novedades en videojuegos ATARI para la consola LYNX, la VCS 7800 y la VCS 2600 en el "LONDON DUNGEONS" de Londres, los dirigentes de Atari en España e Inglaterra se encontraron a un curioso amigo al que parecían gustarle mucho las consolas. Nos preguntamos si aún queda alguna en pie.

De izquierda a derecha: Freddy Vicioso (Marketing Manager de Atari S.A.), un amigo..., Bob Gleadow (Director General de Atari UK) y José Collado (Director Comercial de Atari S.A.).

UN LECTOR CON MUCHOS TRUCOS

Y nunca mejor dicho, por que Viriato Cordón Velazco de Osuna (Sevilla) nos ha mandado diecisiete (17) cartas en un mismo día con trucos para todo tipo de juegos y ordenadores. Con lectores así da gusto hacer una revista.

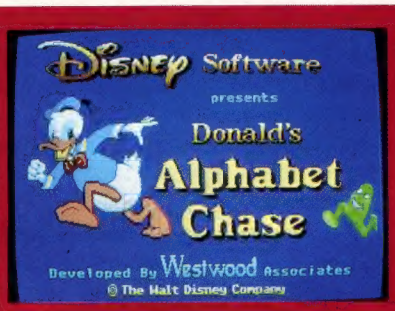


THE KILLING GAME SHOW

Así se llama uno de los últimos productos de la afamada empresa británica Psygnosis. Con un argumento innovador (aunque muy similar en muchos aspectos a Flood, también uno de los últimos lanzamientos de Electronic Arts).

El juego está acompañado de unos gráficos excelentes, unos efectos de sonido y una música como pocas veces se han visto (eso sí, muy en la onda del rock duro) y unos efectos de pantalla dignos de mención. Si a todo esto añadimos las características del robot que controlamos: salta, aletea, escala por paredes de 90 grados, puede recoger objetos y utilizar multitud de armas, nos encontramos ante un juego que va a dar mucho de que hablar estas Navidades.

The Killing Machine Show será distribuido por Erbe Software en España, os seguiremos informando.

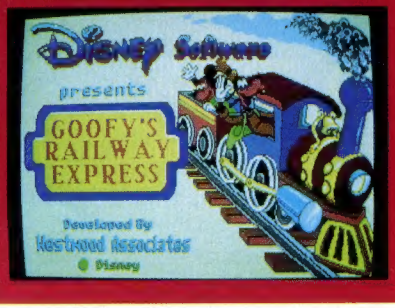


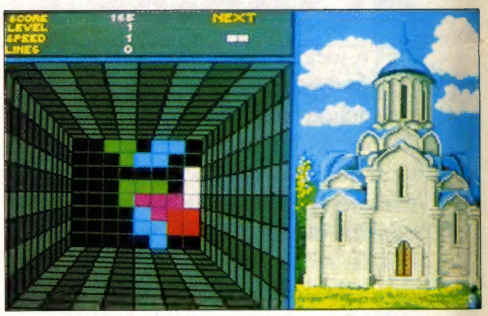
DISNEY SOFTWARE

Desde Disney Software nos llegan noticias de una nueva serie de interesantes programas educativos para los más jóvenes de la casa. Se trata de Donald's Alphabet Chase (para aprender el abecedario), Mickey's Runaway Zoo (para aprender los números y a contar), Goofy's Railway Express (para que el niño identifique las diferentes formas que aparecen en pantalla) y Mickey's Crossword Puzzle Maker (para que el niño construya palabras, tipo crucigramas).

Todos estos programas están pensados para niños entre 2 y 5 años, excepto Mickey's Crossword Puzzle Maker que es para niños con edades comprendidas entre los 5 y 7 años, con un enfoque especialmente atractivo para que se vayan introduciendo poco a poco en el mundo de los ordenadores y aprendan conceptos como los arriba mencionados.

Cada juego dispone de un famoso personaje de Walt Disney, como puede ser Goofy, Mickey o el gruñón del pato Donald que, animado como si de una película de dibujos animados se tratase, ofrece un panorama inusual e interesante para los más pequeños de la casa. Una estupenda idea para enseñar a los niños, haciendoles pasar un buen rato.





NO PARARAN...

Después de que apareciese el juego Tetris y triunfase por su originalidad, adictividad y sencillez, no han sido pocos los imitadores que se han lanzado a morder un pedazo de tan suculento bocado. Al igual que pasase con el juego Arkanoid, las nuevas versiones tienen sus mejoras e incluso pueden superar a su predecesor, (creo que en el caso del Tetris va a ser difícil), aunque ya aburren y sólo nos inspiran lástima de ver como los programadores se limitan a copiar las ideas propias o de los demás y a no pensar en juegos más originales.

Juegos como Flood o Atomix nos demuestran que si bien Welltetris es un juego de gran calidad y muy adictivo, lo pierde todo en originalidad.

NO EXIT

PC • AMIGA • ATARI • CONSOLA AMSTRAD

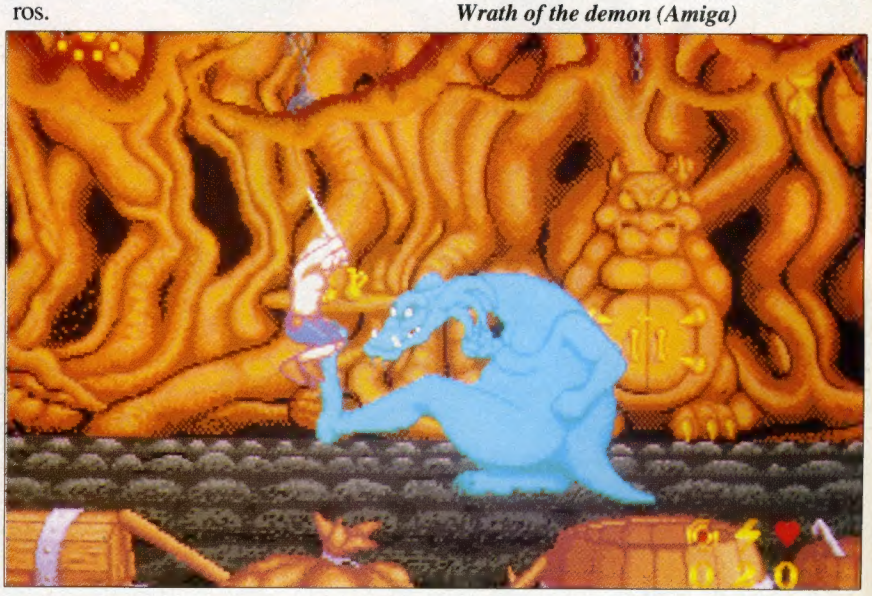
TOMAHAWK

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

READY SOFT:
SOFTWARE DE CALIDAD

Como ya viene siendo costumbre en los programadores del DRAGON'S LAIR o del SPACE ACE, la calidad y cuidado de los videojuegos es uno aspectos más importantes de todas sus producciones. Los gráficos, el sonido o las animaciones son excelentes y quizá el único punto negativo es la cuestionable jugabilidad de sus últimos lanzamientos; son juegos para ver y admirar, y muy poco para participar en ellos.

Sin embargo, sus futuros lanzamientos van a llevar un concepto diferente, van a conservar la calidad, el sonido, las excelentes animaciones y además, van a añadir a ésto una total jugabilidad, como es el caso de **WRATH OF THE DEMON** (La Ira del Demonio), un videojuego como muy pocos hemos visto en redacción del cual os ofreceremos una amplia información en próximos números.

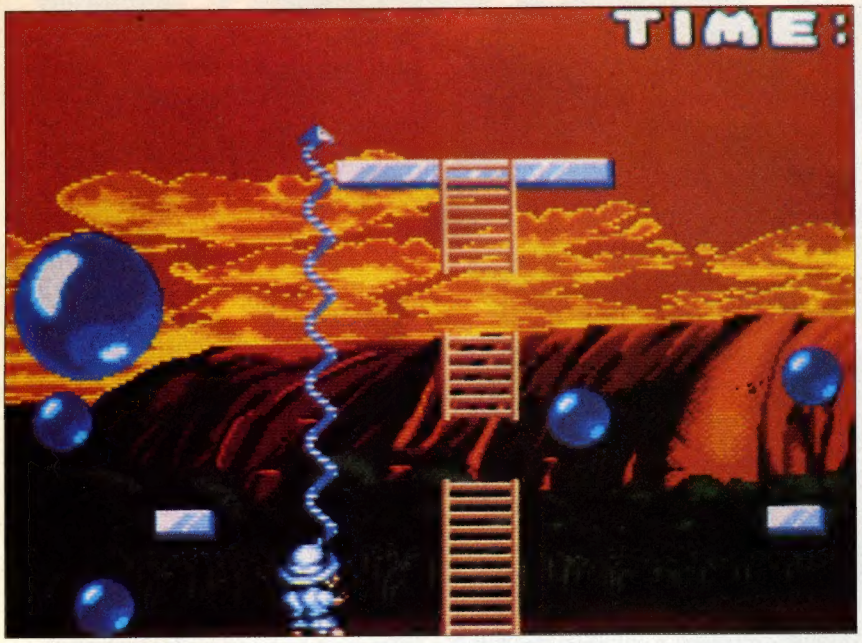


Wrath of the demon (Amiga)

De momento os podemos comentar que "**WRATH OF THE DEMON**" es un juego multi-disco, o sea, que la información de todo el juego va contenida en varios discos. Los gráficos han ocupado aproximadamente 3 Megabytes (3.000 Kbytes), hay 600 pantallas de acción, 100 monstruos (algunos de tamaño desmesurado), 1.400 imágenes de animación, 100 colores en pantalla aprox. y un estupendo scroll múltiple de pantalla. Aparte el tema de efectos de sonido y de música (muy buenos), que cambia según el nivel en el que nos encontremos.

Otro de los lanzamientos de Readysoft es el Space Ace para PC, que estará disponible para todas las tarjetas gráficas: Tandy, CGA, EGA y VGA. Según hemos podido ver, la demo de VGA no tiene nada que envidiar a la de Amiga (en cuanto a gráficos se refiere), admite una gran variedad de tarjetas de sonido, entre las que se encuentran la Adlib, Sound Blaster y Tandy 1.000, y funciona a una gran velocidad sobre un PC a 8Mhz.

Wrath of the demon (Amiga)



PANG, UNA CONVERSION PERFECTA

Seguramente muchos conocereis este juego tan simple de las máquinas recreativas y a la vez tan adictivo, porque en la mayoría de las ocasiones la palabra "adictivo" está reservada para los arcades y los múltiples variantes del Tetris.

Ahora Ocean nos lo presenta para todos los formatos de ordenador y con una calidad perfecta, una fiel reproducción de la máquina.

Si no lo creeis, nada más teneis que mirar la fotografía (pantalla de Amiga, ¡of course!).

CAMPCOM se queda con STRIDER II

Se están produciendo una serie de acontecimientos bastante curiosos. Por ejemplo, ¿recuerdas Strider, la conversión de U.S. GOLD de la coin-op de Capcom? Bien, en este momento, Tiertex (que realizó el original) está trabajando en su propia continuación, titulado, con un exceso de originalidad, Strider II. El asunto es que Capcom ha quedado tan impresionado con los resultados de los juegos de ordenador, que han decidido usarlos para la máquina de arcade. Strider II saldrá en Noviembre para Amiga, Atari ST, PC, C64, Spectrum y CPC, y el coin-op aparecerá en un arcade hacia las Navidades.

VIDIGRAB - ROMBO
DIGITALIZADOR DE IMAGEN EN TIEMPO REAL DESDE TU VIDEO O CAMARA PARA:

VIDI-ZX Spectrum	7.900
VIDI-CPC Amstrad	12.900
VIDI-PCW Amstrad	14.700
VIDI-AMIGA	23.200
VIDI-PC 64 kb	29.900

OTROS PRODUCTOS:

DEVPAC CPC 6128	8.500
TASWORD CPC 6128	5.900
RAMJET 48 kb/128Kb/+2 (gris)	9.500
RAMJET +2A (negro)/+3	10.500

Precio sin IVA
Extensa gama de periféricos para AMIGA y de soft de utilidades para SPECTRUM.
Servimos a toda ESPAÑA *¡LLAMANOS!*
MICROSAT - Consejo de Ciento, 345 Desp. 6 08007 - BARCELONA
Telfs. (93) 216 00 13 - (93) 215 74 96

INFORMATICA
■ 5 1/4" BULK ... 40 Pts.
■ 3 1/2" BULK ... 75 Pts.
■ 3" BULK .....275 Pts.
IVA INCLUIDO
¡ENVIAMOS A TODA ESPAÑA!
María Teresa, 17 - Bajo B
28028 MADRID
Telef. 255 92 34
442 18 08

Fabricamos toda clase de periféricos para AMIGA:
- NHS 2 Meg. RAM BOX
- Ampliaciones RAM interna
- Separador de colores NHS
- Genlock NHS
- Digitalizadores de audio, vídeo, y audio + vídeo.

NHS, S.A.
Santa Ana 11,13 2,2,A
08002 BARCELONA
Tel. (93) 317 34 37 Fax (93) 318 50 83

ANUNCIESE POR MODULOS

Usted y 144.000 personas leen esta revista todos los meses
Tiendas, distribuidores, programadores...
Teléfono: (91) 319 39 81 Dpto. de PUBLICIDAD

CONSOLAS ATARI

Basket Brawl (Atari VCS 7.800)

Atari continua su afianzamiento en el mercado de los videojuegos con el lanzamiento en España de la nueva consola **VCS 7800** que ofrece una gran calidad de gráficos y dos canales de sonido. Esta nueva consola tiene un precio en el mercado de 13.300 pesetas (IVA no incluido).

La **VCS 7800** posee la gran ventaja de poder utilizar el software de la VCS 2600, al que se añade, además, que empresas de software de reconocido prestigio en el mercado lúdico español distribuyen ya múltiples cartuchos nuevos compatibles con esta consola que permite hasta dos jugadores. Destaca, también, en la **VCS 7800** su resolución, de 320 por 242 pixel. Además posee 64 sprites determinables en software que pueden ser visualizados en pantalla e incorpora una paleta de 256 colores, un procesador 6502 y la posibilidad de conectar una pistola de rayos infrarrojos.

Basket Brawl (Atari VCS 7.800)

Basket Brawl (Atari VCS 7.800)

Además Atari, como muchos sabréis, también está distribuyendo otro tipo de consola, la **LYNX**. La más potente de las portátiles diseñadas hasta la fecha. Durante una primera prueba de mercado realizada en Tokio y Nueva York se obtuvieron unos resultados que superaron todas las previsiones; no sólo se agotaron las 40.000 unidades distribuídas, sino que además éstas se revendieron entre amplios sectores de público como los ejecutivos.

LYNX es ligeramente mayor que un videocassette, fue diseñado de manera que los jugadores no tuvieran que sacrificar ninguna de las ventajas disponibles en sistemas de juego más grandes. El sistema, que incluye una pantalla LCD a color de 3.5 pulgadas con una resolución de 160 por 102 pixel, ofrece gráficos dinámicos con 16 colores de una paleta de 4.096 que permiten crear unos juegos tan reales que no tienen nada que envidiar a los juegos de ordenador.

Una de las claves de sus relevantes gráficos reside en que puede utilizarse un número infinito de sprites (imágenes genaradas por hardware) y, además, en que estos sprites pueden ser aumentados o encogidos (efecto zoom). Por ejemplo, el gráfico de la ola creado en "**California Games**" (suministrado con el sistema) ofrece una ola hiper-realista.

El sistema utiliza cartuchos de tamaño inferior al de una tarjeta de crédito y pueden ser de hasta **8 Megabytes.** Incorpora una gama completa de controles para mover a los personajesy tre botones de función programables, además de 4 botones de disparo. También existe la posibilidad de girar la pantalla 180 grados, para acomodarse a zurdos y diestros.

Asimismo, el sistema, mediante el cable **COMLynx** permite conectar, según el programa, hasta 8 aparatos y disfrutar junto a varios amigos de un mismo juego, utilizando cada sistema su propia tarjeta de juego **LYNX**. El sistema calcula los resultados individuales e indica en la pantalla la mejor puntuación.

EL VUELO DE LUCASFILM

Sin duda alguna y hasta que no recibamos otro simulador de vuelo que lo supere, podemos asegurar y reasegurar que Their Finest Hour The Battle of Britain es el mejor simulador de vuelo que hemos visto hasta la fecha.

Distintos puntos de vista y ataque, posibilidad de filmar un vuelo completo (para luego reproducirlo y ver donde hemos fallado), gráficos muy detallados y un manual completo son algunos de los aspectos más destacables de este simulador.

Creación y Fantasía

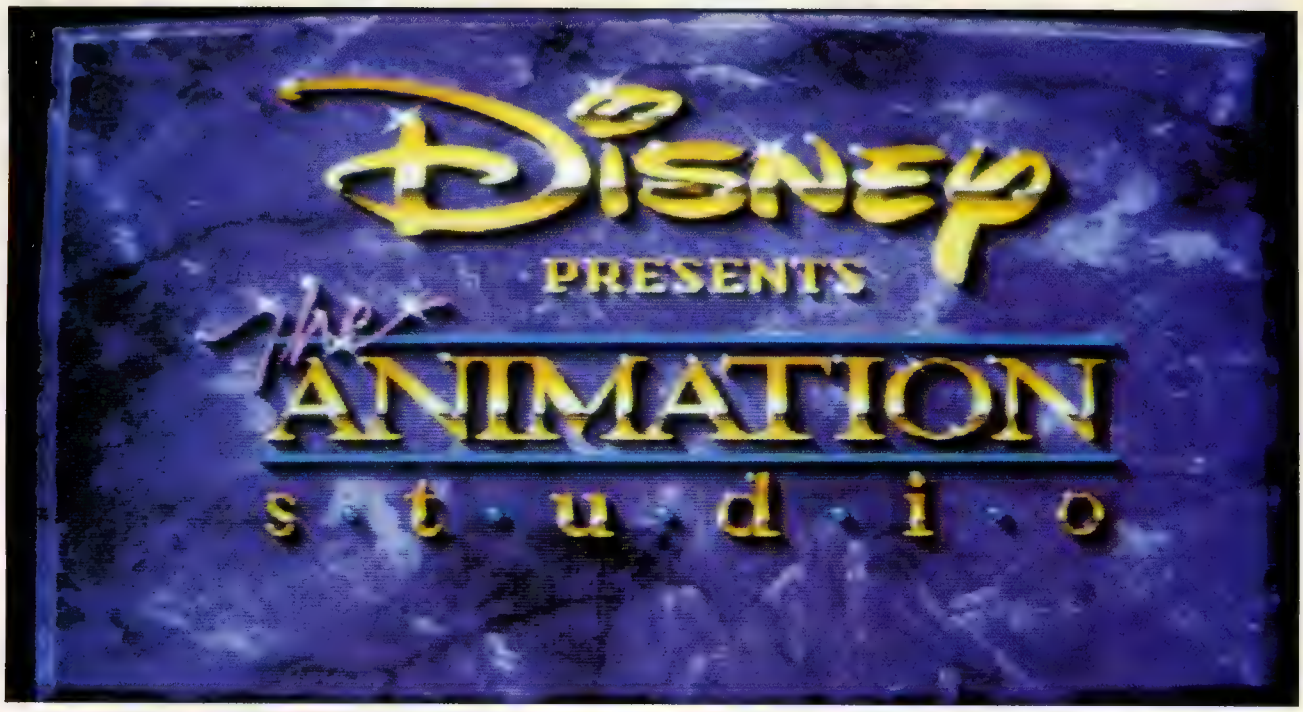
AMIGA 500

COMMODORE te ofrece una oportunidad única.
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

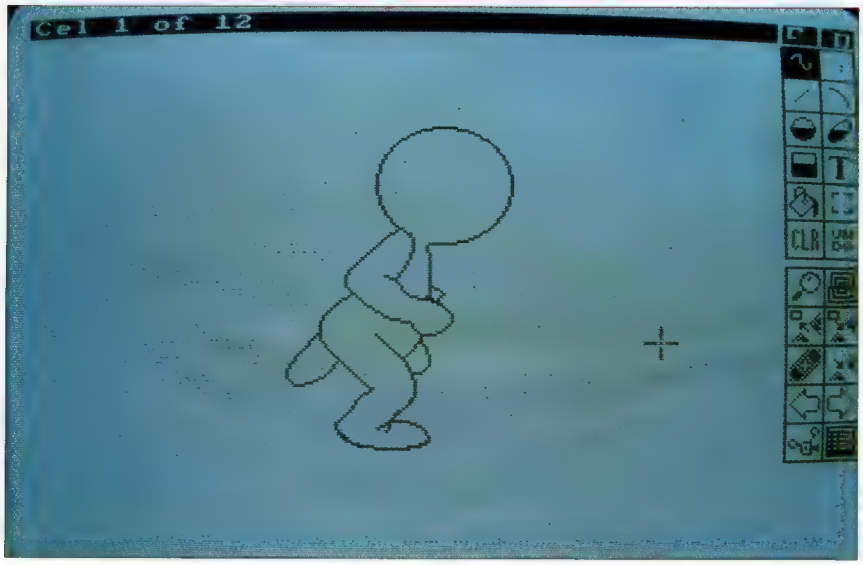
Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.



Imitando a Walt Disney con un Amiga



Por todos es conocida la gran maestría e imaginación de Walt Disney, el famoso dibujante norteamericano que años atras creara personajes de fantasía tan geniales como el ratón Mickey, Pluto, Goofy, y toda una larga lista de inigualables héroes del cómic contemporáneo.

Por increíble que parezca, ahora podemos imitar a este genio del dibujo y recrearnos animando nuestras propias creaciones sólo con nuestro AMIGA y este fantástico pograma creado por Disney Software y asesorado por los expertos en dibujo y animación de Walt Disney, que pondrá a nuestra disposición las más increibles técnicas para animar dibujos que podamos imaginar, se trata del Walt Disney Animation Studio.

El Programa

Disney Animator está compuesto de seis subprogramas a los que podemos acceder mediante la elección por iconos. En primer lugar tenemos el "Animation Studio", o sea, el programa principal, separados de este se encuentran el "Flicker", que nos permite mezclar las animaciones realizadas con "Animation Studio" y las melodías o efectos sonoros que deseemos intercalar en nuestro trabajo para mejorarlo esteticamente. "Flick" nos permite apreciar el trabajo final y modificar algunos parámetros tales como la velocidad de la animación, "frames" por segundo, etcétera... "Pencil & Test" nos será de suma utilidad, ya que es el programa que permitirá dibujar las distintas secuencias de animación en blanco y negro, como si de una lámina de dibujo se tratase, para luego más tarde, con el programa "Ink & Paper", disfrutar del colorido y de la mejora estética.

Existe también, para saciar nuestra curiosidad, una librería de animaciones que acompaña a los subprogramas ya

Ink and Paint. Con este programa podemos dar color a las distintas animaciones.

mencionados, en la que se encuentran animaciones del pato Donald, Mickey, Pluto, Goofy, los sobrinitos de Donald, Cenicienta y otros muchos personajes de Disney, de los que podemos aprender las distintas fases de movimiento para aplicarlas a nuestras propias animaciones.

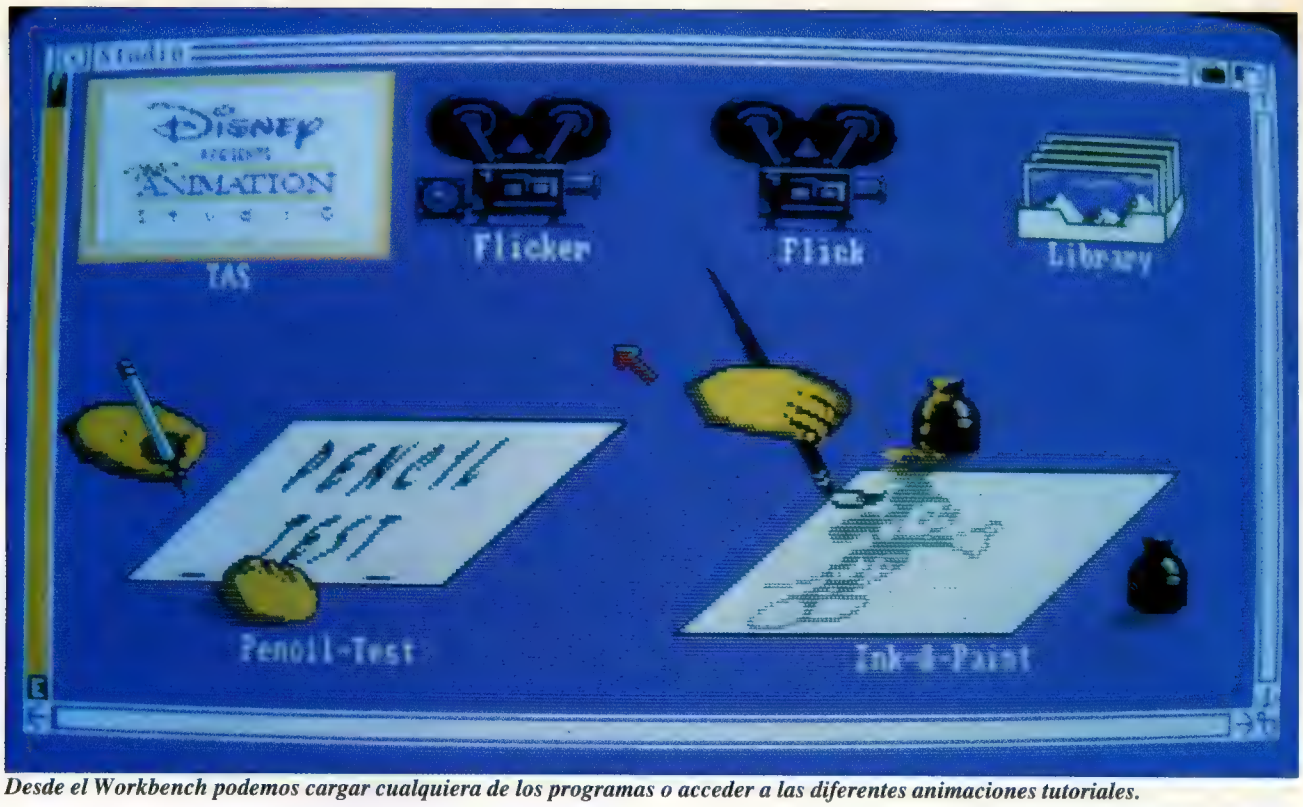
Una vez hechas las presentaciones oportunas pasemos a un análisis más detallado de las distintas utilidades que nos ofrece este magnífico programa.

A fondo...

Una vez dentro de "Pencil & Test" nos aseguramos de que el entorno recreado para el dibujo y la realización de las animaciones es muy parecido a otro ya clásico y por todos conocido: el de "Deluxe Paint". Los iconos situados a la derecha de la pantalla y en columna de "a dos" nos permitirán seleccionar el elemento que deseemos entre líneas elásticas, puntos, círculos, círculos rellenos, elipses, elipses rellenos, rectángulos, rectángulos rellenos, ampliación de pantalla, selección del tamaño de la ampliacion, borrar pantalla, opción de "undo" y dibujo a mano alzada (en este caso sería dibujo a "ratón alzado"). En la parte inferior de la columna de iconos se encuentran las opciones de validar secuencia, memorizar secuencia, sacar

secuencia de la memoria, borrar secuencia, secuencia posterior, secuencia anterior y probar animación. Pulsando el ratón derecho del ratón y situando el cursor en la barra de información superior, aparecen nuevas opciones que dan lugar a unos completos menús en los que podemos efectuar las opciónes que deseemos, tales como, dentro del menu "Project", grabar, cargar, animar una animación de disco, estudiar animación, quitar, pasar a menú de parámetros de configuración para ajustar la velocidad de la animación y otros puntos similares, en el menú "Brush", podremos efectuar acciones relacionadas con el manejo de un "brush", o dicho de otra manera, de una porción de pantalla que se ha definido previamente enmarcándola en una ventana para trabajar con ella. En dicho menú se nos permite agrandar dicho brush, empequeñecerlo, girarlo, rotarlo noventa grados, hacer espejos, verticales y horizontales, animarlo, etcétera... En el menú "Edit" se encuentran las opciones de intercambiar secuencias, borrar, unir, cortar, cargar y salvar secuencia y llamar a una secuencia en concreto.

En el menú "Tools" se nos permite realizar las mismas opciones que se nos ofrecen en la columna derecha. Por último, en "Preferences" podremos variar



Desde el Workbench podemos cargar cualquiera de los programas o acceder a las diferentes animaciones tutoriales.

el formato de la pantalla, elegir velocidad de pruebas, ajustar los colores, hacer desvanecimientos de pantalla, seleccionar si queremos información acerca de las coordenadas del cursor, y si queremos o no tener la columna de elección de dibujo presente.

Dibujando

Lo primero que debemos hacer es pensar en la animación que realizaremos. Una vez hecho esto, podemos dibujar una a una todas las secuencias que compondran la animación completa. Esto puede parecer, quizá, una tarea complicada, difícil, o en todo caso, pesada, pero os podemos asegurar que no es ninguna de estas cosas, ya que se convertirá en un verdadero placer dotar de vida a los personajes o las ideas que nosotros mismos inventamos.

Lo más fácil y rápido es dibujar directamente mediante el ratón las figuras deseadas, aunque para una mayor definición contamos con las opciones de líneas, círculos, elipses y ampliación, que nos permitirán dotar a nuestro dibujo de una mayor precisión y mejor acabado.

Una vez dibujada y completada una secuencia, debemos recurrir a un icono situado en la parte inferior derecha, una flecha que apunta hacia la derecha, que nos servirá para pasar a la siguiente animación. Un detalle verdaderamente interesante, es que, por lo contrario de lo que todos podíamos pensar, al acabar una secuencia y querer dibujar la siguiente, esta no se borra, sino que adquiere un tono de negro más claro. De esta forma, todas las seçuencias van tornando en un gris cada vez más claro a medida que vamos avanzando en la creación de nuestra animación. Así sabremos en todo momento como continuar el dibujo anterior sin perdernos.

Logicamente, cuanta más memoria tengamos, más prolongadas y de mayor calidad podrán ser nuestras animaciones, pero en cualquier caso, aún contando con la memoria mínima de 512K, la duración de las animaciones que podemos crear es más que considerable, y la calidad, increíble.

Podemos elegir entre varias resoluciones de pantalla, cuanto mayor sea la resolución escogida, menor será la memoria disponible. Algo que, como muchas cosas en este paquete, es de agradecer, es la oportunidad de grabar las pantallas creadas con Disney Animator, en varios formatos, IFF, formato propio e incluso en un bloque compacto.

Nuestra opinión

Disney Animator es un potente y completo programa de animación que hará las delicias de todos, tanto de los principiantes como de los expertos más cualificados. Su sencillo manejo y su gran espectro de opciones nos permitirán hacer cualquier tipo o clase de animación por muy compleja que esta sea. Se trata de un estudio de animación profesional con el que podemos ser los propios directores de nuestras películas de dibujos animados.

El programa en cuestión ocupa tres discos, dos de los cuales son discos de datos en los que van grabadas animaciones verdaderamente increíbles, ver para creer.

En definitiva, si has probado otros paquetes de animación y te han parecido tan enormemente complejos que de solo leer las instrucciones se te han quitado las ganas de hacer algo con ellos, no desesperes, porque acaba de llegar "Disney Animation Studio", potente, rápido, sencillo... ¿qué más se puede pedir?

Creador:
DISNEY SOFTWARE

Distribuidor:
PROEIN S.A.

Equipo Requerido:
Amiga 500 con ampliación de memoria o superior.

Lo mejor:
Potente, rápido y sencillo.

Lo peor:
El libro de claves.

DAYS OF Thunder

El juego de la película

MINDSCAPE INTERNATIONAL

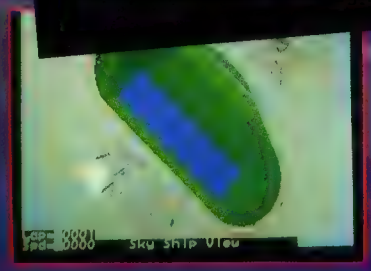
"Construidme un coche y ganaré Daytona"
(Tom Cruise)

MINDSCAPE te presenta la licencia oficial del próximo film protagonizado por TOM CRUISE

- VECTORES POLIGONALES EN EL DISEÑO DE SUS GRAFICOS
- SECUENCIAS RECIPROCAS DE PARADAS EN BOXES
- MULTIPLES PUNTOS DE MIRA DE CAMARA
- BANDA SONORA DE LA PELICULA
- DISPOSICION PRECISA Y REALISTA DE LA PISTA

¡Siente la pasión por los coches!

Vive la emoción y la acción a 320 Km/h en las carreras de los excitantes circuitos de Norte América (NASCAR).



DISTRIBUIDO POR DRO SOFT

C/ FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

Después de el éxito obtenido con la consola de videojuegos, Nintendo ha lanzado un "Hand-Held", es decir, una pequeña consola portátil con la que podemos jugar en la calle, el autobús o el metro, haciendo de esta forma más llevaderos los viajes. Gameboy, que así se llama la máquina, se caracteriza por su reducido tamaño, bajo consumo y la gran cantidad de videojuegos disponibles en el mercado.

GAME BOY

La consola de bolsillo

Seguro que tras estas Navidades no van a ser pocos los chicos (y no tan chicos...) que vamos a ver por las mañanas, a la hora de ir a clase o al trabajo, con sus pequeñas Gameboy y sus cascos, jugando en su habitual medio de transporte al Nemesis, Tetris o al archiconocido Mario Land. El tiempo nos dirá si nos hemos equivocado, aunque el precio de los cartuchos y de la consola, parecen así preveerlo.

El principal objetivo de esta máquina, es suplir el problema que habitual-

Un interesante periférico que permite jugar con la Gameboy en ausencia de luz. Utiliza cuatro pilas de 1'5v.

mente existe con las consolas de videojuegos, que si bien y por regla general, ofrecen juegos de una mayor calidad, bien pierden todo a la hora de hacer un viaje o querer jugar con ellas en la calle, ya que necesitan conectarse a la red y necesitan de un monitor, cosa que no ocurre en las Hand-Held.

En cuanto a la calidad de los videojuegos, no podemos decir que sean una maravilla en colorido, la Gameboy es en blanco y negro con tonalidades de grises. Sin embargo guardan toda la adicción, calidad sonora y jugabilidad de máquinas más potentes, lo que la convierten en el instrumento ideal para pasar un buen rato o mejor dicho; un buen viaje.

Entre otras posibilidades, la Gameboy dispone de una salida de comunicaciones para conectarla a otras máquinas y así se han lanzado diferentes juegos que permiten el desarrollo de iun determinado programa entre dos personas. El cable se vende por separado, aunque a nosotros nos hubiera parecido

Este interesante aparato dispone de gran cantidad de software de calidad.

más lógico incluirlo en el paquete al igual que se ha hecho con los cascos.

Otros de los periféricos diponibles para esta máquina de videojuegos es una fuente de alimentación, para no gastar baterías cuando jugamos en casa y un recargador. Aunque también existen diferentes complementos que empresas americanas y japonesas están empezando a lanzar al mercado, como pueden ser fundas y bolsas para guardar y transpotar la consola, pequeños archivadores para almacener los cartuchos, periféricos adaptables a la consola para jugar sin luz, etc...

Un aspecto que podríamos criticar como negativo de la Gameboy es el tipo de pantalla utilizada, lo que provoca que en algunos juegos (sobre todo los de scroll) se genere un efecto de permanencia de la imagen anterior, aunque este pequeño contratiempo se soluciona con unas pilas nuevas y un poco de costumbre.

Otro posible defecto o diferencia con otras máquinas de este mismo tipo, es

El diseño de la máquina es, aparentemente, sencillo.

que no se puede jugar en ausencia de luz, ya que la pantalla es de tipo reflexivo, o sea, que no emite luz y sí necesita de ella.

En cuanto a los aspectos positivos la Gameboy está repleta de ellos, ya que muy pocas máquinas de este tipo cumplen tan importantes requisitos como: medidas y peso reducido, bajo consumo en baterias, disposición de un gran número de videojuegos de calidad, posibilidad de conexión con otras Hand Held, control de contraste, sonido estéreo y un gran número de fabricantes interesados en lanzar nuevos dispositivos para esta máquina. Un claro ejemplo de esto último es el Game Light, de la empresa norteamericana NUBY MANUFACTURING. Se trata de un interesante periférico que se conecta en la zona superior de la consola y nos

Foto del juego Némesis.

permite jugar en ausencia de luz, utiliza cuatro pilas de 1.5 voltios.

En definitiva y como calificación global podríamos darle un "excelente" a este nuevo sistema de entretenimiento.

Características técnicas:

Dimensiones: ***14.5 x 9 x 3.5 cm.***

Peso: ***300 gramos, pilas incluidas.***

Resolución: ***148 x 144 pixels.***

Color: ***Blanco y negro con tonalidades de grises.***

Sonido: ***Estéreo. Cuatro canales.***

Procesador: ***6502 (8 bit).***

Juegos disponibles: ***Más de 200 cartuchos.***

Consumo: ***0.7 W. 4 pilas de 1'5 v.***

Creador:

NINTENDO.

Distribuidor:

SPACO S.A.

Lo mejor:

Portable y de bajo consumo.

Lo peor:

En blanco y negro.

Precio de la consola:

15.900 pesetas aproximadamente.

Precio de los cartuchos:

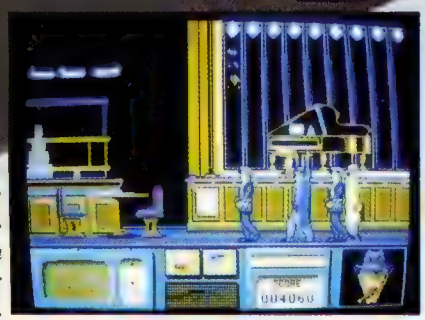
4.000 pesetas aproximadamente, según el juego.

No es la primera vez que un comic de reconocido éxito pasa del papel a la pantalla gigante del cine, tampoco lo es, que después aparezca en la pantalla pequeña de nuestros ordenadores. Dick Tracy es un claro ejemplo de esto, al igual que otros personajes de igual talla, como Snoopy, Batman o incluso el popular rey de las espinacas, Popeye.

DICK TRACY

Un detective en tu ordenador

Las noticias nos informarán de los distintos sucesos.



Dick ha detenido a uno de los mafiosos; la policía lo escolta a su nueva casa: la cárcel.

[illegible]nera aparición de Dick Tracy [illegible]ndo, fué promovida por Patter[illegible]sponsable del Chicago Tribune-[illegible]ork Syndicate, lo cual puso en [illegible]archa el talento del dibujante Chester Gould para la creación de unas tiras cómicas que harían su aparición por primera vez el 12 de Octubre de 1931.

El resultado fué que las tiras obtuvieron un éxito y una popularidad palpable, ya que utilizaban como recurso temático una historia agitada, violenta y desagradable, por la cual mostraba interés el hombre de la calle. Y así, tras los años, Dick Tracy ha ido apareciendo en pantalla en series de largometrajes de escasa importancia, dibujos animados e incluso en algunos espacios de animación, hasta llegar a la gran pantalla con la mejor puesta en escena de este famoso personaje.

La historia de Dick

La primera historia que formaría al personaje de Dick Tracy y le introduciría en el cuerpo de la ley cuenta como el personaje, encontrándose en una cena familiar, se dispone a pedir la mano de su amada Tess Trueheart. La casa se ve asaltada por unos ladrones de la banda de Big Boy y matan al padre de Tess, la raptan y como despedida le sacuden una paliza a Dick.

Tras esta situación Dick empieza a odiar el crimen e ingresa en el cuerpo de policía para luchar contra él. Y aquí empieza la peligrosa vida de Dick, repleta de actos violentos, luchando contra los más malvados artífices del crimen: Mole, Pruneface, Spots o Shakey, todos ellos deformados físicamente como muestra de su deformación moral.

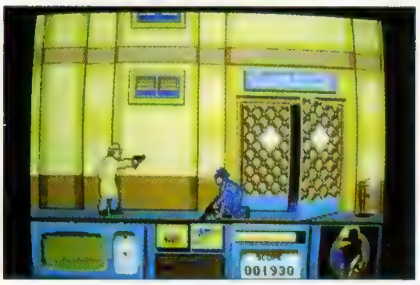
El juego

En el juego, al igual que en la película, aparecen los más encarnizados enemigos de Dick, así como su pequeño ayudante y su amor, Breathless Mahoney. Todos ellos participan de una forma directa en el juego, hasta el punto de que si matamos a Breathless, podemos acabar en la carcel.

Nuestra misión será localizar a los principales criminales y detenerlos, aunque para ello antes debemos haber eliminado a una gran parte de los miembros de su banda y no es nada fácil. En ocasiones nos encontraremos con peligrosos asesinos que nos persiguen y golpean (en el mejor de los casos), aunque también los hay más avispados, que nos disparán desde las ventanas, esquinas o incluso los hay que esquivan nuestros disparos agachándose, con lo cual la misión no es nada fácil.

Para defendernos podemos utilizar los puños o la pistola, aunque debemos tener en cuenta que no disponemos de balas infinitas y que hay que tener cui-

dado con desperdiciar la munición. También como ayuda encontraremos algunos objetos que nos proporcionan más energía o incluso una ametralladora, con la cual nos será mucho más fácil eliminar a los enemigos.



Los matones no se andan con chiquitas y saben muy bien su trabajo. Aquí uno de ellos esquiva uno de nuestros disparos.

A la en... ...ub Ritz.

Entre las acciones que Dick puede realizar se encuentran: saltar, agacharse, coger objetos (armas), ir a la derecha, a la izquierda, disparar o incluso golpear con los puños a los enemigos. Todo acción.

Valoración

Quizá uno de los aspectos que menos nos agradan es la acción en pantalla, aunque es muy rápida y entretenida, podía haberse realizado con un scroll, sin embargo es similar al del juego Wild Streets de la misma compañía. No se puede pasar de pantalla hasta que no llegemos al lateral derecho de la pantalla.

La chica de Dick Tracy.

Respecto a lo más interesante del juego podemos citar la posibilidad de elegir idioma, curiosamente se encuentra el español. Otro de las características más atractivas son el boletín de noticias, en el cual se nos informa de los últimos acontecimientos: si ha sido arrestado algunos de los delincuentes, si Dick a cometido alguna falta o ha muerto, etc... (y todos ellos en español).

En definitiva, un juego de gran calidad, adictivo y lo más importante, muy entretenido, aunque como ya mencionábamos, hubiera sido mejor utilizar un scroll y no el habitual pasa pantallas, que le quita emoción al juego.

VERSION COMENTADA: PC

Un juego interesante, con buenos gráficos, efectos de sonido adecuados y muy adictivo, aunque peca como la mayoría de los videojuegos de hoy en día en la originalidad. Un aspecto a destacar es que es muy rápido en toda la gama de PC, incluso en VGA.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, Amiga, PC, Atari ST y Commodore 64.

CREADOR:

DISNEY SOFTWARE

DISTRIBUIDOR:

PROEIN S.A.

LO MEJOR:

Atractivo, rápido y adictivo

LO PEOR:

Nada original

Gráficos:	**8**
Sonido:	**7**
Adicción:	**9**

ATF II

ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

Digital Integration

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel 735 01 02 Fax 735 06 95

ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

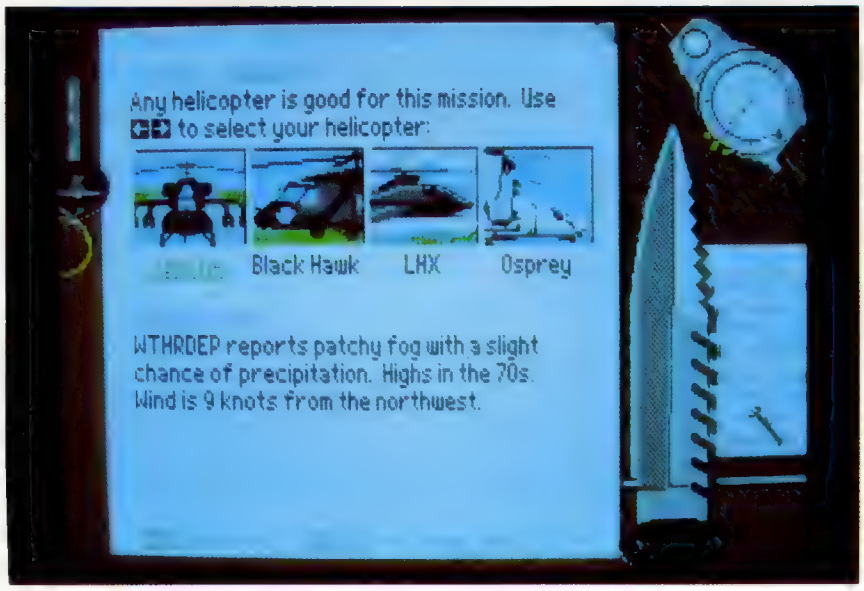
— Acción estratégica de primera línea —

Una mezcla única de arcade, acción y estrategia.
Más allá de la tecnología de hoy, vuela en el futuro con ATF II...

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de helicóptero

LHX, siglas inglesas de Helicóptero Ligero Experimental, es un simulador de vuelo, bastante completo y bastante complejo con el que puedes pasar unos buenos ratos de entretenimiento y relax, entrando en combate contra otros helicópteros, aviones, tanques y baterías antiaéreas.



Visión general del helicóptero de ataque con gráficos detallados. (VGA)

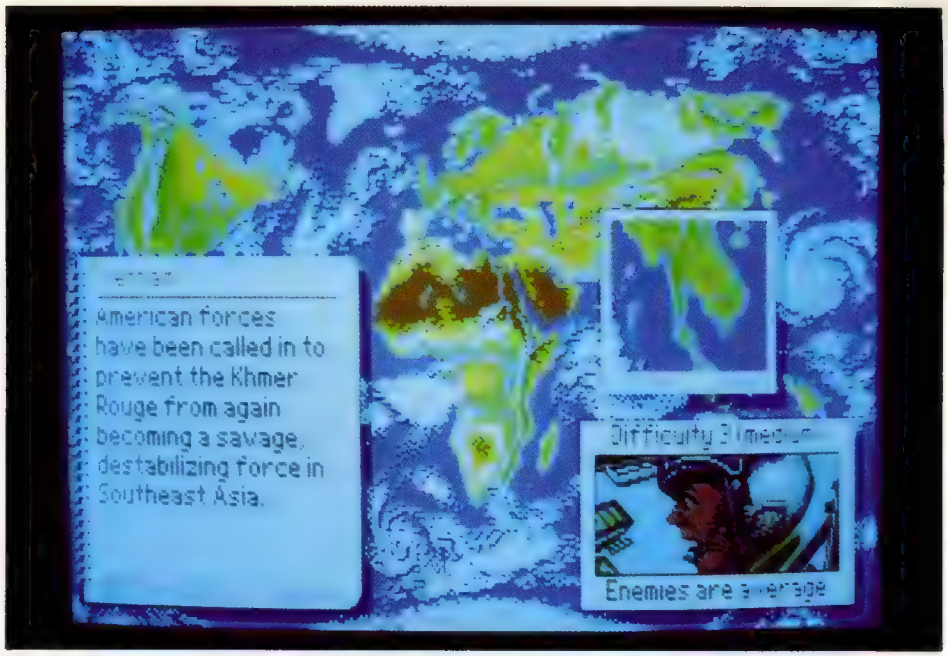
Si buscas un juego que te relaje y con el que poder soltar la tensión acumulada durante el día, este puede ser un claro candidato, pues lo que tienes asegurado, es que tu mente no se perderá en otros temas mientras juegas; seguro que no te da tiempo a pensar en nada más.

Este simulador de vuelo tiene varias opciones, en primer lugar, se dispone de cuatro helicópteros, con cuatro niveles de dificultad, que se pueden situar en tres escenarios distintos, y con los que es posible realizar catorce misiones. Por supuesto también cuenta con cinco niveles de juego, lo que crea un buen número de posibilidades.

El juego tiene un manual del piloto bastante completo, que se abre con un epígrafe titulado "Llamada a la acción", que prácticamente no tiene desperdicio. Trás hacer un crítico análisis de la situación actual de la geopolítica mundial, te recuerda que: "los americanos están luchando todos los días por defender la democrácia en todo el mundo", que, "hay todavía mucho personal militar que se deja la vida día a día por el modo de vida americano", y varias cosas más, para terminar la arenga incitandote a cooperar, pues: "si tienes éxito en tu misión, ayudarás al mundo a dar un paso hacia la democracia, la libertad

y principalmente, hacia la paz". Y por supuesto, también te recuerda que aunque lo más importante es tu vida, debes tener en cuenta que estás manejando material que se paga con el dinero del contribuyente.

Y trás este recordatorio del "American way of life", te introduces en el juego. En primer lugar tienes que elegir el escenario de tus acciones, puedes escoger entre: Libia, que es el más fácil, Vietnam y Alemania del Este, (evidentemente, la Alemania de hace unos meses). Una vez elegido el destino tienes cinco niveles de dificultad, en el más bajo te asegura que los enemigos son totalmente novatos, y en el más alto te advierte que te vas a enfrentar con elementos verdaderamente peligrosos. A continuación eliges la misión. Estas van desde el simple paseo de la base de despegue a la de aterrizaje, que son siempre distintas, al rescate de compañeros en territorio enemigo, pasando por, convoys de camiones, aprovisionamiento de tropas aisladas, ataque a aeródromos, interceptaciones aéreas, etc..., etc..., hasta completar catorce misiones, que configuran un completo panorama. Posteriormente eliges el helicóptero en el que quieres realizar tu misión, y a continuación pasas a elegir las armas que llevarás a bordo. Finalizados estos preliminares, comienzan los burocráticos, informe de tu misión, con un plano detallado, y situación meteorológica. Dentro de estos preliminares burocráticos, hay que destacar el enrolamiento en la USA Air Force, que tienes que hacer si quieres usar cualquiera de los helicópteros. Y una vez finalizados todos estos prolegómenos, ¡a volar!.



Un detallado mapa de la zona. (VGA)

Los aparatos se pueden manejar con el teclado solamente, ayudándote con un joystick, o con el ratón, pero en cualquiera de los casos es necesario el uso del teclado. A parte de los controles de vuelo y armas, se cuenta con la posibilidad de ver los helicópteros desde fuera, desde el aire, y desde distintas posiciones. Los controles de vuelo no son nada complicados, es decir, hacer volar el helicóptero, desplazarlo y hacerlo aterrizar correctamente, es relativamente fácil; las complicaciones comienzan cuando queremos atacar a un enemigo, sobre todo si es móvil, y cuando tratamos de evitar los ataques de éstos. Aunque con práctica se consigue. Para ello, aparte de un completo detalle en el manual, de las características de cada arma, avión o helicóptero, tanto amigo como enemigo, contamos con sofisticados sistemas en nuestra carlinga de piloto que nos indican las distancias de los objetivos, las armas que en ese momento tenemos disponibles, si hemos sido detectados, y si lo hemos sido, de que modo, es decir, si con radar o con infrajos; también nos indica el modelo de armas que usan contra nosotros y la forma de defendernos de ellas. A esto hay que añadir las lecciones de vuelo, y las tácticas de ataque y de defensa con las que cuenta el manual.

Por último hay que decir que para entrar en el juego se nos pide, a modo de protección anticopia, una de las características de las armas que vienen descritas en el manual.

En resumen un juego divertido y muy entretenido con el que podemos pasarnos largas horas ante el monitor, primero logrando dominarlo y luego disfrutando de las posibilidades que nos brinda. La única pega que cabe poner es que todas las pantallas están en ingles, y son muchas con mucho texto, algunas de ellas con términos técnicos, lo que exige bastante conocimiento del idioma.

VERSION COMENTADA: PC

Pocas veces hemos visto un simulador tan completo como el que en estos momentos nos ocupa. Es posible definir si el escenario va a ser muy detallado o, por lo contrario, poco. Factor éste que influye en la velocidad del juego. También tenemos disponible un amplio margen de tarjetas gráficas: CGA, EGA y VGA, además de la posibilidad de utilizar el adaptador de sonido AD-LIB. Recomendamos un disco duro y un 286 ó 386 para gozar de este estupendo simulador.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo en PC.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

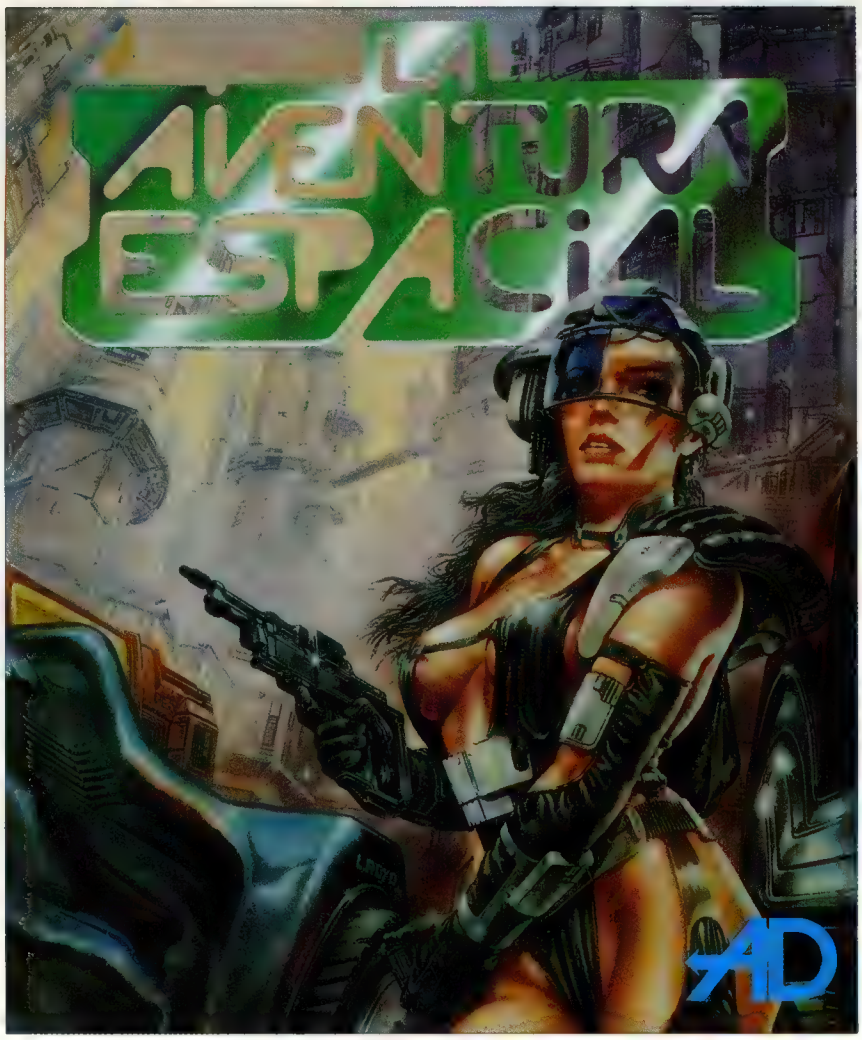
Lo mejor:

Muy completo y adictivo.

Lo peor:

No tener un 286 o un 386.

Sonido:	6
Gráficos:	9
Adicción:	9



En la Aventura Espacial la acción transcurre en un lejano futuro, cuando una Sonda de vigilancia se vuelve loca transformándose en la terrible Oscura Amenaza y la CONGA (Confederación Intergaláctica) te elige como jefe de un selecto grupo de COPOYOS (Comandos de Apoyo).

LA AVENTURA ESPACIAL

UNA AVENTURA PARA TODOS

En los ordenadores de 16 Bits, consta de tres partes. En la primera acabas tu entrenamiento en el Anillo Dorado (AD) y debes equiparte adecuadamente para tu misión. En la segunda debes viajar en tu VEECO (Vehículo de Exploración y Combate) por la galaxia buscando a tus desconocidos COPOYOS. La tercera parte es la penetración de ese grupo de comandos en las peligrosas interioridades de la Oscura Amenaza, para destruir a su demente cerebelo director.

En los ordenadores de 8 bits se ha optado, para poder conservar la segunda y tercera parte en toda su integridad, por hacer un resumen introductorio de la primera. Hemos de decir que el juego no pierde nada e incluso se hace más ágil.

El juego se maneja por medio de un sistema de menús que a su vez llaman a submenús cuando es necesario. Se controlan con gran facilidad por medio del teclado, Joystick o ratón y permiten una amplia gama de comandos. Aunque a muchos veteranos les molestará al principio, la idea es acercar las aventuras a los que no les gusta la mecanografía.

Otra novedad es la incursión del VEECO, nave de combate que hay que aprender a manejar y con la cual hay que enfrentarse a varios atacantes en oleadas cada vez más difíciles.

Incluido con el juego vienen tablas de coordenadas galácticas, un diccionario para poder entenderte con ese galimatías de siglas futuras y una tabla que representa números de diferentes bases.

Los gráficos, a todo color, y la presentación son excelentes y de gran detalle en las digitalizaciones, destacando sobre todo los de las diferentes civilizaciones y las tomas desde la nave.

Aunque no son ninguna maravilla, por primera vez se hace uso del sonido para ayudar a la ambientación en una aventura. Se agradece, sobre todo en las secuencias de batalla.

Aunque al principio desconcierta un poco, el sistema de siglas llega a formar parte del juego e incluso otra forma de diversión. No dudamos que pronto se creará una especie de lengua entre los "espaciales".

Destacamos en la tercera parte el uso de cuatro personajes diferentes, cada uno con sus propias características y por lo tanto capaz de relacionar con su entorno y ver las cosas de distinta manera. Para poder jugar esta parte hay que hacer coordinar las acciones de varios personajes cada vez.

En cuanto al guión y la historia, están bastante bien ligados, situando al jugador en su mundo y presentándole problemas rápidos, diferentes y de dificultad creciente. En la última parte hay algunos francamente alucinantes en su creación y solución.

En cuanto al texto, es amplio, ayuda bastante en la creación de ambiente y con el humor acostumbrado, quizá en éste caso un poco más acentuado por el uso de las siglas y suposiciones del futuro.

En resumen, los de A.D. nos han dado una sorpresa inesperada presentando una aventura completamente diferente a lo producido hasta ahora. Llena de siglas, con un nuevo y fácil sistema de input, con sonidos y secuencias de batallas y donde el jugador debe participar activamente mediante las múltiples tablas.

A.S.

VERSION COMENTADA: ATARI ST

La Aventura Espacial es sin duda algo diferente, que tendrá sus críticos, pero que atraerá a muchos a ese difícil género porque por encima de todo, es divertida.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, PC, PCW y Spectrum.

Creador:

AVENTURAS AD

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

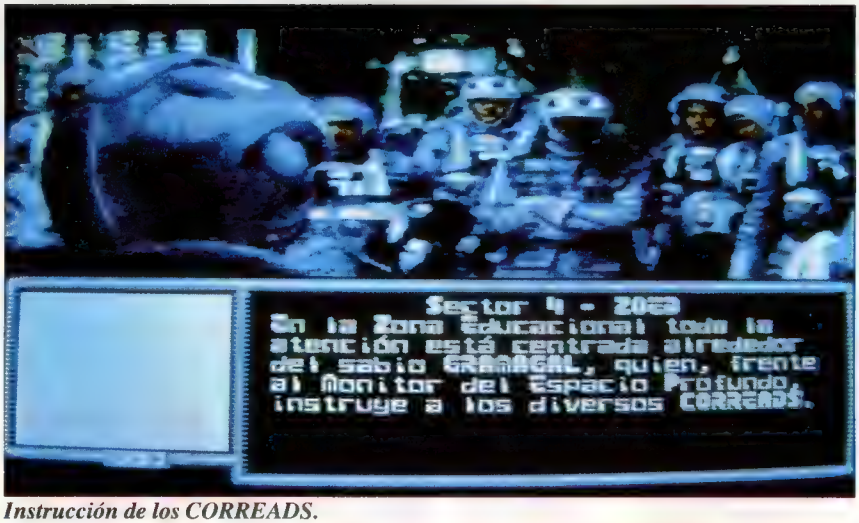
Los gráficos

Lo peor:

-

Sonido:	6
Gráficos:	9
Adicción:	8

Pantalla de presentación.



Instrucción de los CORREADS.

Avanzando en el laberinto.

THE PLAGUE

Rambo y los alienígenas

Cargar el arma, disparar, saltar, agacharse, disparar otra vez, coger una bomba, arrasarlo todo, volver a saltar, disparar, disparar, disparar... ¿Qué ya os suena todo esto? ¿Qué ya habéis visto este juego antes? ¡Pero qué va, si éste es nuevo!

Cada vez que cae en nuestras manos un juego para Amiga, se nos empieza a hacer la boca agua y esperamos una nueva maravilla de gráficos y sonido. La verdad es que nunca escarmentaremos; entre subproductos programados sin ganas y conversiones de Atari nos llevamos decepción tras decepción. En el juego que nos ocupa no estamos ni en un caso ni en otro. Pero no lancemos las campanas al vuelo, porque The Plague se salva por los pelos.

La pantalla de presentación -una imagen digitalizada de un tipo mal encarado- casi llega a engañarnos. Ya se sabe que digitalizar un dibujo o fotografía es de lo más fácil del mundo, pero aún nos sigue sorprendiendo la capacidad del Amiga para reproducir imágenes reales.

Empecemos por resaltar lo bueno. No se puede decir, ni mucho menos, que los programadores no se hayan tomado molestias en elaborar The Plague. Una de las cosas que peor nos puede sentar en un juego es el movimiento brusco o poco manejable de los personajes. En este caso hay que destacar la suavidad tanto de scroll de pantalla como de manejo del protagonista y movimiento de los enemigos.

Hablando del protagonista, también es digna de mencionar la secuencia de movimiento de sus piernas, aunque más por su suavidad que por ajustarse fielmente a la realidad.

Un detalle curioso es que el programa nos permite, al introducir nuestro nombre en primer lugar de la tabla de récords, diseñar un logotipo o dibujar algo que nos identifique mediante un sencillo programa de dibujo. Dicho programa no es demasiado cómodo al no permitir ampliar el tamaño de los pixels, pero no cabe duda de que esto es algo realmente innovador. Gustará sobre todo a aquellos que se dedican a llenar el Metro y cualquier superficie lisa de graffitis y pintadas.

Los gráficos de los personajes son enormes si tenemos en cuenta el tamaño al que se nos tiene acostumbrados en juegos similares. No sabríamos decir si esto es un punto destacable o si no lo es. No tenemos nada en contra de los sprites de gran tamaño, sino más bien todo lo contrario. Lejos queda ya en el tiempo pero no en nuestro recuerdo aquel fantástico juego de Durell que, con lo que se anunciaba por entonces como el mayor gráfico animado hasta la fecha, fue un auténtico número uno cuando aún no se había producido el auge de las máquinas de dieciséis bits. Nos estamos refiriendo -algunos ya lo habrán adivinado- al soberbio Thanatos. Sin embargo, Thanatos era una mezcla de videoaventura y arcade, mientras que The Plague es un arcade al cien por cien. Con unos sprites demasiado grandes la acción queda bastante reducida, no por su movilidad, que ya hemos dicho que es muy buena, sino por la simple razón de que no pueden caber demasiados enemigos a la vez en pantalla.

Llegamos al tema del sonido. La música de la presentación no está nada mal, pero los efectos sonoros a lo largo del juego no son todo lo conseguidos que de un programa para Amiga podría esperarse.

Se hubiese agradecido un poco más de ritmo, unos sonidos más espectaculares y, en definitiva, que provocase más adicción. Quizás varios planos de scroll hubiesen mejorado el aspecto estético del juego, pero la idea básica del programa no tiene nada de original y se hubiesen necesitado detalles mucho más ingeniosos que eso para sacarlo de la mediocridad. Todo esto lo convierte en un juego más, del montón.

De todas formas, The Plague está impecablemente realizado en lo que al aspecto técnico se refiere, así que demos un voto de confianza a sus creadores que, a buen seguro, están capacitados para hacer cosas mucho mejores.

VERSION COMENTADA: AMIGA

The Plague es ante todo un juego suave, con mucho colorido y gráficos enormes. Pero esto no basta si lo que se quiere conseguir es un buen producto. Hacen falta otros elementos, algunos de ellos indescriptibles, que hacen que un programa sea atractivo, original, que "enganche" y sea adictivo. Y The Plague no tiene estos elementos.

OTRAS VERSIONES:

Sólo Amiga

Creador:

INNERPRISE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La suavidad.

Lo peor:

Poco adictivo.

Sonido:	5
Gráficos:	7
Adicción:	6

The Lost Dutcham Mine

Si algo se puede decir de este juego (la verdad es que se pueden decir muchas cosas, y bastante buenas, por cierto), es que debe de durar tanto como el culebrón venezolano. La razón de ello es que no vamos a tener que enfrentarnos a miles de tontos enemigos, sino que deberemos pensar y usar la imaginación. Se trata, efectivamente, de una videoaventura gráfica.

O la versión de Cristal en el Oeste...

Antes de seguir, conviene aclarar que para jugar es necesario tener conectada una ampliación de memoria a 1 Mega, lo que viene a dar una pequeña idea de la complejidad del juego. Es también digno de destacar el hecho de que el disco de juego no esté protegido, lo que facilita copias de seguridad a los usuarios legales (la protección consiste en teclear una palabra de una página del manual).

Y ahora dejadme contaros algo...

En los salones del Viejo Oeste se dice que en algún lugar hay una fortuna en forma de mina de oro esperando ser redescubierta. El chisme habla de un viejo buscador de oro que encontró la mina con la veta madre de oro hace ya cuarenta y dos años, en una zona donde las vetas auríferas parecían aflorar a la superficie. El viejo murió antes de poder registrar la mina como de su propiedad, pero se rumorea que dibujó un mapa en el que se enseñaba el camino a lo que ahora se conoce como La Mina del Viejo Holandés. Son muchos los que la han buscado, sin éxito. Ahora es tu turno...

Esto que acabáis de leer no es el argumento de alguna película antigua. Por sorprendente y original que parezca, es la trama que da sentido a este juego, magnífico juego, de Magnetic Images. En él, como ha quedado claro, debemos encontrar la mina secreta, aunque para ello, debemos conseguir una infinidad de acciones antes. Sin embargo, no es éste el típico juego en el que sólo progresaremos cuando utilicemos los objetos precisos en el momento preciso, y en un estricto orden.

No, aquí existe una gran flexibilidad, debido al alto nivel de realismo que tiene. Este realismo es precisamente el que hace las cosas tan difíciles, porque habrá varias circunstancias que no tendremos en nuestra mano modificar. Vamos a entrar en detalles, para que os hagáis una idea.

Nosotros asumimos el papel de un viejillo tripudo, con barba y pantalones con tirantes. Nuestro estado de forma viene dado por tres barras indicadoras: vitalidad, comida y agua. La primera depende en parte de los segundas, aunque tiene también gran importancia el hecho de que hayamos sido heridos o picados por una víbora. La barra de comida refleja el hambre: a más hambre, más pequeña es la barra, que adoptará un color verde para indicar que todo va bien, amarillo si nos pica el gusanillo y rojo si llevamos el mismo tiempo sin comer que los niños de Biafra. Por su parte, el del agua actúa de la

misma forma, y ambos juntos influyen en el de la vitalidad. Estos indicadores aparecen al pulsar el puntero sobre un icono en el que figura nuestra cara en un fondo que será verde cuando nos encontremos bien, amarillo cuando estemos pachuchos y rojo cuando tengamos un pie en la tumba. La ventana que aparece nos informará también de si tenemos o no alguna picadura, herida de flecha o herida de bala, con lo que la ventanita en cuestión es el indicador más importante sobre nuestras perspectivas de futuro.

Además del icono con nuestra bella y barbuda faz, hay otros cuantos. De izquierda a derecha son los siguientes:

- Una moneda de dólar que hará aparecer en la línea superior de la pantalla la cantidad en efectivo que llevamos encima.

- La carita mencionada.

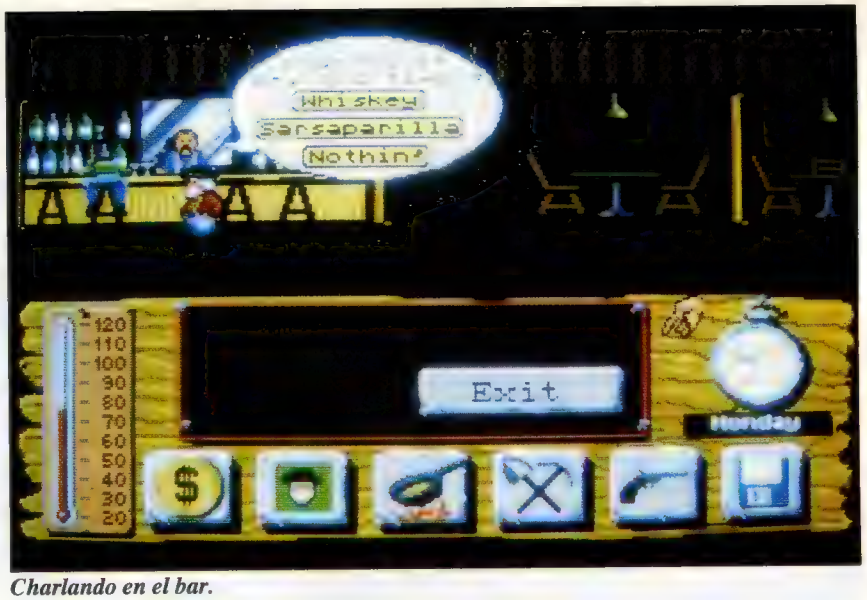
- Una sartén con algo de comida dentro. Tal como está en el icono (llena o vacía), nos indica si tenemos suficiente comida o debemos consumir algo de lo que llevemos. Al pulsarla aparece una lista con todos los alimentos que tenemos, la cantimplora (en el caso de que la hayamos comprado, claro), sobre la que habra una E de erased, si está vacía, o una F de full, si está llena; y los espacios restantes de que disponemos para almacenar comida. En esta lista tenemos de oportunidad de marcar un objeto y consumirlo.

- Un pico y una pala. Al pulsarlo aparece otra lista, esta vez indicando las herramientas y objetos que llevamos. Aparecen también las bolsas de oro que hayamos conseguido y el revólver y las balas, si los hemos comprado. Aquí se nos ofrece la posibilidad de dejar el objeto o cosa que hayamos escogido previamente, y, si se trata del mapa, echarle un vistazo (no os hagáis ilusiones, que no es demasiado explícito).

- Un revólver. Al pulsar sobre él aparecerá un punto de mira si podemos disparar o un mensaje indicando la causa si no podemos hacerlo (no tenemos revólver o no tenemos balas). Si podemos disparar, el punto de mira se desplaza por el decorado intentando acertar a alguno de nuestros atacantes, que pueden ser indios o bandidos.

- Un disco. Como ya habrán supuesto nuestros más avezados lectores, se trata de un menú que permite hacer las operaciones habituales de cargar y salvar partidas, junto con la de resetear la partida (comenzar de nuevo) y quitar el juego.

Eso en cuanto a los iconos. Tenemos también un termómetro que señala la temperatura (medida en grados Fahrenheit; oscila entre los 50º C a media tarde y el grado bajo cero por la noche), un reloj que da la hora (curioso, ¿verdad?) y un cartel en el centro que se convertirá en un menú de opciones cuando nos encontremos en determinadas situaciones. A lo largo del tiempo observaremos las variaciones entre el día, el atardecer y la noche (de noche no podemos entrar en las tiendas).



Charlando en el bar.

En el río podemos aprovisionarnos de pescado y agua.

Pasemos a los decorados. Nos movemos por un amplio mapeado en el que hay un sendero que atraviesa un pueblo (Goldfield, de donde comenzamos y que se va a convertir en algo así como nuestra base de operaciones), un río, y numerosas zonas montañosas en las que abundan las minas.

En el pueblo hay numerosas dependencias que nos interesan. De izquierda a derecha están: el médico, que nos curará las heridas y picaduras a un precio más o menos razonable; el salón, donde podremos beber, jugar al póker con un tahúr (mucho cuidado con él: cuando menos te lo esperas, te limpia) y dormir, si ha anochecido; una tienda, donde compraremos infinidad de cosas, todas ellas sumamente útiles; una oficina de tasación, donde nos comprarán el oro; un banco, donde depositar la fortuna que vayamos amasando, una lavandería (en la que, curiosamente, no he podido entrar); la redacción de un periódico, donde nos enteraremos de lo que pasa en los alrededores; la cárcel, en la cual hay carteles con los rostros de los más peligrosos criminales y la recompensa que ofrecen por ellos; y un establo, que nos permitirá comprar mulas.

¿A qué la cosa se va complicando? Pues esperad, que todavía queda el río. En él podemos buscar pepitas de oro con el cedazo, que previamente habre-

ALGUNOS CONSEJOS

- Ante todo, ten presente que las cosas hay que hacerlas con la cabeza, así que no te pongas a pensar sobre la utilidad de una lata de fabada, por ejemplo.
- Lo primero es comprar un anzuelo, algo de comida, el cedazo (PAN en inglés), un cuchillo para intimidar a posibles agresores (no es totalmente eficaz), la cantimplora, y dirigirse directamente al río para conseguir oro y juntar más dinero.
- Ve guardando tu dinero en el Banco. Cuando salgas del pueblo, no te servirá de nada, y pueden robártelo los bandidos.
- Por cierto, los bandidos no se van a llevar sólo el dinero. Te van a dejar también sin el oro.
- Algunas de las comidas requieren la sartén. Prescinde de los huevos o el beacon al principio.
- El revólver, las balas y alguna mula son tus metas más directas. Recupera el dinero y deja siempre un remanente por si te atracan o resultas herido.
- Las minas están más lejos que el río, pero las bolsas de oro que obtendrás de ellas son más grandes, así que te pagarán más por ellas. No entres en una mina sin cerillas, candil, pico y pala.
- El antídoto para el veneno te cuesta caro, pero te ahorrará visitas al médico. Considera su compra cuando tengas mulas de carga.
- Puedes probar al principio a capturar algún forajido, comprando el revólver y las balas, pero es jugarse todo a una carta.
- Hablando de cartas, ¡Mucho cuidado con el tahúr! La mayoría de las cartas que te da son malas, y con el tiempo te acostumbrarás a apostar casi todo tu dinero para que él se raje, pero alguna vez te saldrá con que sube la apuesta justo con la cantidad que te reste a tí. No se te ocurra picarte y ver sus cartas, porque serán mejores que las tuyas.
- Pasa de vez en cuando por el periódico, para enterarte de los últimos sucesos.
- Es conveniente dormir. Por la noche no puedes cambiar oro por dinero, ni comprar cosas, así que es preferible echar una cabezadita y darle al cuerpo el merecido descanso. Puedes hacerlo en el bar.
- El río te puede mantener vivo mucho tiempo si tienes el anzuelo y la cantimplora. No dudes en ir por su orilla para descubrir nuevos parajes.

mos comprado en la tienda. Podemos también llenar de agua la cantimplora, saciar nuestra sed y, si tenemos el anzuelo, pescar. Para ello debemos colocar el anzuelo lo más cerca posible de la altura a la que va la boca de los peces que queramos capturar. Por último, en la mina debemos buscar oro y sacarlo con nuestro pico.

Podríamos seguir contándoos cosas de este juego, pero no hay espacio suficiente. Vamos a hablar ahora de su calidad, que podría dar al traste con una magnífica idea, o bien convertirla en un juego destinado a convertirse en todo un clásico.

Mapa central.

Empecemos por los gráficos. La presentación de pantalla está digitalizada y es muy bonita, constituyendo casi una reproducción exacta de la carátula que figura en la caja. Los decorados y personajes son normales, con cierto aire infantil, pero llenos de detalles, como la osamenta de una vaca que aparece de cuando en cuando por los parajes desérticos, o las casas que se vislumbran tras los edificios en primer plano del pueblo. En el interior de algunos lugares, como la consulta del médico o el jugador de póker, se muestran dibujos de estilo totalmente distinto, mucho más serios, lo cual es bastante más acertado en las situaciones en que aparecen. Por último, decir que tanto los objetos como los iconos son perfectamente reconocibles.

El sonido está muy logrado. Los usuarios de PC, AMSTRAD o SPECTRUM están tan acostumbrados a no oir nada mientras el programa carga que se asombran al ver como en un Amiga la luz de la unidad de discos permanece encendida mientras suena la música. En este juego también es así, y dos músicas digitalizadas surgirán por los altavoces del monitor o el equipo mientras carga el juego (aunque no a la vez, claro). Hay también otras digitalizaciones, como la voz del tahúr, o el canto del gallo que anuncia el alba (esta última es sencillamente magnífica), junto con otros sonidos sin digitalizar que acompañan el transcurso del fuego.

La acción proviene más del correr del tiempo que de un ritmo frenético impuesto. Algo que repercute negativamente al principio es que jugamos "a manos llenas", es decir, con el joystick en una y el ratón en otra. Un pequeño lío las primeras partidas, aunque a todo se acostumbra uno.

Por último, adicción y dificultad. La primera es muy alta incluso para los que no gustan de este tipo de juegos (yo mismo prefiero los arcades a las videoaventuras), por su facilidad para cogerle el sistema de manejo y comenzar a avanzar en él, algo que se hace intuitivamente, con una lógica aplastante. De la dificultad decir que es tan alta como la adicción, pero no lo notaremos hasta que hayamos avanzado mucho en el juego, tanto que estemos enganchados. A todo esto se añade que cada partida cambian las condiciones, por lo que jamás podremos dar el juego por totalmente acabado.

Así que, ¿qué más podemos decir de esta maravilla? El único defecto es que, a la larga, se puede hacer algo pesado, pero eso es algo que depende de quién lo juegue. En definitiva, no hay más remedio que decir que es un juego perfecto.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Tras unos gráficos normalitos se esconde uno de los programas más originales y adictivos que pueda encontrar cualquier videoaventurero y más de un estratega. La única diferencia entre este juego y la realidad es que no sufrimos las heridas (afortunadamente).

OTRAS VERSIONES:

Amiga (necesaria expansión a 1 Megabyte), Atari ST y PC.

Creador:

Magnetic Images

Distribuidor:

System 4

Lo mejor:

Trama, sonido, desarrollo, adicción...

Lo peor:

Que no puedan disfrutarlo los que no tengan 1 Mega.

Sonido: 9
Gráficos: 8
Adicción: 10

62.400 pts. + IVA

ESTA ES TU OPORTUNIDAD

NO INCLUYE MONITOR

ATARI 520 ST[FM]
SERIE ORO

Entra al mundo de los 16 bits, con el ATARI 520 ST[FM] SERIE ORO. Ahora puedes disponer de toda la potencia del ordenador más premiado por la prensa internacional especializada, a un precio verdaderamente a tu alcance.

Además, el ATARI 520 ST[FM] SERIE ORO incluye gratis el POWER PACK, que contiene 20 superjuegos y 6 programas de diferentes aplicaciones.

Tu ATARI 520 ST[FM] SERIE ORO, todo lo que necesitas para entrar con buen pie en el mundo de los 16 bits.

EL POWER PACK CONTIENE:

- 20 superjuegos, para que vivas las aventuras más alucinantes.
- MUSIC MAKER, para componer la música que más te gusta.
- NEOCHROME, para dibujar tus obras de arte.
- FIRST BASIC Y ST BASIC para programar en el lenguaje más apropiado.
- 1ST WORD para procesar textos y escribir muchas historias.
- ORGANISER, programa que incluye dietario, fichero de direcciones y hoja de cálculo.

CON EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO TOS 1·4

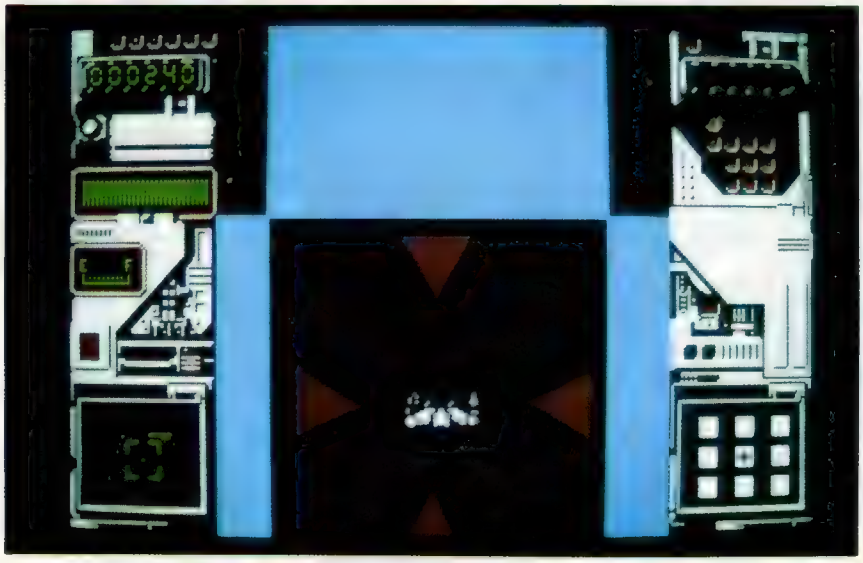
NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

ROTOX



Una novedosa forma de hacer moverse al protagonista de la historia es el principal atractivo de este juego. Preparad las aspirinas que os va a dar algún que otro mareo.

Un robot en el espacio

Estamos a principios del siglo XXII y aunque los avances de las ciencias en todos los campos ha sido espectacular, los experimentos con personas vivas están todavía prohibidos (gracias a Dios). No obstante, en el laboratorio de alta tecnología de la Aerospace Inventions Corporation, perteneciente al gobierno de los United Estates of New World, se han saltado todas las convenciones y han estirpado el cerebro de Edward Green en contra de su voluntad para implantarlo en una compleja máquina computerizada y hacer de él un Cyborg de carácter militar. Será capaz de sobrevivir en las más extremas condiciones, incluso en las atmósferas de cualquiera de los planetas del Sistema Solar, con la excepción de Mercurio y Venus, que por sus altas temperaturas no han sido colonizados aún.

Por desgracia para los insensatos de la A.I.C., no consiguieron dejar totalmente en blanco la mente de Edward y éste poco a poco ha ido recordando y, a la vez, odiando. Ahora está en un campo espacial de pruebas militares. Los altos cargos del gobierno y de la corporación donde fue "asesinado", saben que el Cyborg quiere vengarse, por lo que han cubierto la zona con los robot militares más avanzados del espacio con la única intención de acabar definitivamente con él. Si fuese capaz de salir ileso de este lugar, podría decirse que es invencible, y los culpables de su desgracia no tendrían la más mínima posibilidad de escapar de sus iras. Ahora, los únicos que podéis parar estos experimentos sois tú y él. ¡Animo valiente!, muchas vidas dependen de vuestros esfuerzos.

Por otro lado y hablando de sus atributos técnicos, no se puede decir que los gráficos estén muy logrados, con la excepción de los de presentación.

Crítica

Hemos visto muchos juegos de este tipo en el que el personaje principal se enfrenta a un sinfín de fuerzas enemigas pasando mil y una calamidades, y haciendo que el que más y el que menos, sude la gota gorda para conseguir eliminar por completo las ansias destructoras de los contrarios. En lo que a esto se refiere, podríamos decir que estamos hablando de un "Comando" o un "Robocop" con traje, enemigos, y armamento distintos, pero incluye algunas variantes que le dan aliciente al juego. Estas ideas nuevas son la presentación de la acción en el espacio, lu-

chando contra todo tipo de artefactos volantes (lo que satisfará a los amantes de los arcades); y lo más reseñable, el movimiento. Nuestro compañero de aventuras para poder librar a estas naves de su empeño suicida, gira sobre sí mismo hasta 360 grados, de modo que puede colocarse en posición de no fallar el disparo.

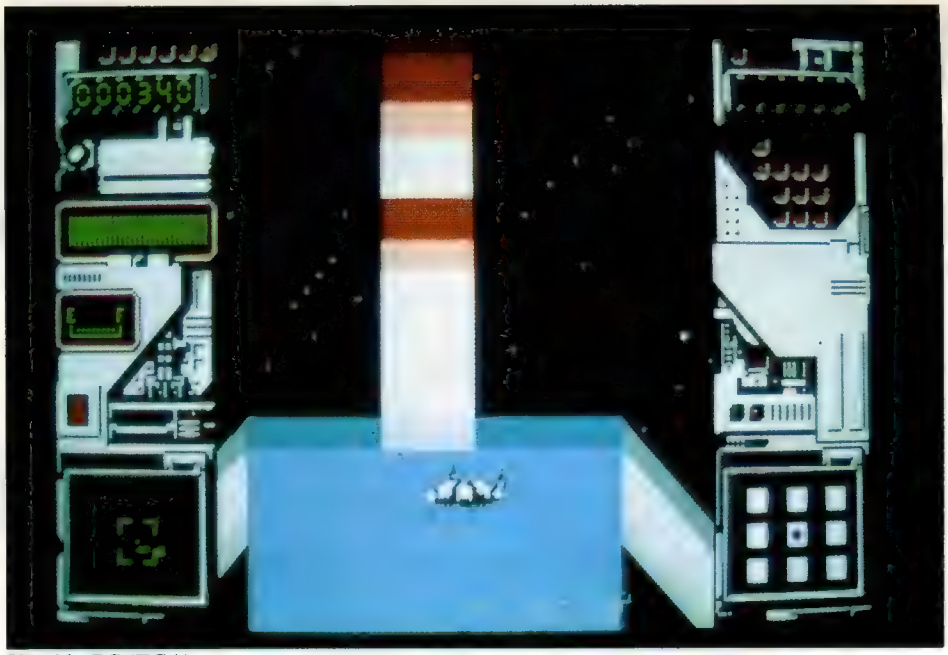
Esta posición, según el armamento que lleve, será más o menos precisa, ya que, por ejemplo, existe una cuyo proyectil, tras haber recorrido unos metros, se abre y da lugar a unos cuantos un poco más pequeños que barren una pequeña zona a su alrededor. Su giro es como en cualquier otro juego cuando se trata de ángulos pequeños, pero cuando pasan los 45 grados se queda inmóvil y es el decorado el que da vueltas, con lo que uno corre el riesgo de marearse. (Un buen remedio es que miréis al muñeco y al radar y no os quedéis contemplando el decorado mientras da vueltas y más vueltas).

Por otro lado y hablando de sus atributos técnicos, no se puede decir que los gráficos estén muy logrados, con la excepción de los de presentación y los que representan el ordenador con el radar y demás accesorios. Verdaderamente en esto se han lucido. Se supone que estamos moviéndonos por superficies con algo de grosor bajo nuestros pies, pero esto nos lo tendremos que imaginar nosotros, puesto que se han dedicado a colocarnos como suelo una especie de recortes de papel con las más extrañas apariencias. ¿Alguien puede decirme qué pintan en el espacio plataformas con figura de gusano, tractor o deportivo?. Pero ahí no queda la cosa, el scroll no se puede decir que sea bueno, puesto que se aprecian los saltos que da el ordenador. Estos saltos se hacen mucho más patentes cuando nos movemos por uno de los pequeños puentes que en dirección diagonal van de una a otra plataforma. Hay que añadir también que si no fuera por el de los impactos de los proyectiles, carecería totalmente de sonido, y que éste, no está muy conseguido.

Sin contar estos inconvenientes podemos decir que en lo referente al contenido, es un juego atractivo en el que además de disparar hay que hacer uso de la habilidad para pasar de una plataforma a otra, ya que para conseguirlo hay que pisar piezas móviles que con toda seguridad harán que en numerosísimas ocasiones os precipitéis al vacío, perdiendo un poco de energía. Ello no sería grave de no ser porque en la caída también perderéis las armas poderosas que os hacen gozar de cierta seguridad. Estas piezas móviles son las que convierten el juego en un buen método de adelgazamiento, ya que os harán sufrir un poco más de la cuenta y os pondrán los nervios bien tensos cuando comprobéis que caéis veinte veces en el mismo sitio y de la misma manera.

Es un juego difícil en el que, si a partir de la tercera fase te dejan sin el armamento adecuado, no te resultará sencillo seguir mucho más adelante. Aunque puedes conseguir algún arma, no suele durar mucho, y tu existencia, poco más. A todo esto hay que añadir que cada fase se encuentra dividida en nueve sectores o plataformas, y que no podrás pasar de uno a otro sin antes haber arrasado a todo elemento hostil que se encuentre en el mismo, lo que volviendo a lo anterior, puede conseguir que no salgas jamás de él vivo al ser imposible destruir todos los enemigos con un armamento pobre. Por suerte, los señores programadores han sido conscientes de sus actos y se puede continuar jugando en la misma fase en que te encontrabas cuando terminaron con todas tus vidas.

Alexis Canales Fernández.



Versión PC (EGA).

Es un juego adictivo para aquella persona a la que le guste matar marcianos.

VERSION COMENTADA: PC (VGA)

En definitiva es un juego adictivo para aquella persona a la que le guste matar marcianos. Si eso no te va mucho, no te llamará demasiado la atención y el único interés que puedes encontrarle es la novedad. Si por el contrario sí que te gusta, adelante, puedes estar seguro de que te va a hacer pasar mucho tiempo delante del ordenador. Aun continuando la partida, tendrás que emplear algunas horas para terminar el juego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

U.S. GOLD.

Distribuidor:

ERBE.

Lo mejor:

La presentación y el movimiento.

Lo peor:

Gráficos y dificultad.

Gráficos: 7
Sonido: -
Adicción: 7

ZOOM!

¡No tan rápido, amigo...!

Muchas veces hemos dicho, y no nos cansaremos de repetirlo, que los gráficos y los efectos de sonido son factores finales en un determinado tipo de videojuegos y que no siempre son decisivos en la adicción y clasificación de otros en concreto. Si no pensásemos así, diríamos que este juego es malo, que los juegos de estrategia son malos y que los de ajedrez también lo son ...

La razón de la anterior parrafada, quizá demasiado filosófica opinen algunos, puede aplicarse al juego que en esta ocasión nos ocupa, el llamado Zoom. Se trata de un juego sencillo, de aspecto poco lustroso, hasta el punto de que más que llamarnos la curiosidad nos asusta. Sin embargo, si conseguimos pasar la fase del miedo y adentrarnos un poco en los diferentes planos tridimensionales de Zoom, nos daremos cuenta de que la total despreocupación de los aspectos gráficos y estéticos del juego no afectan para nada su desarrollo y así podemos encontrarnos con un Zoom bastante interesante y adictivo.

¿Quién es Zoom?

Zoom es una pequeña pelotita que se desplaza a altas velocidades, en busca de alimento, por los diez planos de que se compone su espacio vital. Es gracioso ver como Zoom se deforma al avanzar por las casillas, como si de una gota de agua se tratase, con paso firme y rápido, pero temblequeando.

El objetivo de este pequeño animalillo (llamémoslo así) no es ni más ni menos que capturar los diferentes recuadros de cada plano, para ello, además de esquivar a los enemigos, deberá bordear cada una de las plataformas (por sus cuatro lados) con el fin de llenarlas de color.

Sin embargo no todo son obstáculos, hay algunas ayudas que nos proporcionarán energía o incluso, si tenemos mala suerte, la muerte. Se trata de un gran número de objetos que aparecen aleatoriamente en pantalla y podemos recoger simplemente pasando sobre ellos. Las frutas nos dan puntos o energía, los iglúes congelan durante un breve período de tiempo a los enemigos, las interrogaciones guardan una sorpresa, etc...

El juego se divide en cincuenta niveles de dificultad progresiva, a lo largo de los cuales debemos desarrollar la misma misión, poniendo especial cuidado en los enemigos y en los obstáculos que nos impedirán seguir avanzando, como pueden ser los agujeros negros que aparecen aleatoriamente por toda la pantalla.

Conclusión

Otro de los factores que hacen más atractivo el programa es el menú de opciones, completo como pocos. Nada más introducir el disco y ejecutar el fichero en cuestión, el ordenador nos pedirá que indiquemos el tipo de tarjeta que deseamos utilizar, pudiendo seleccionar entre CGA, Tandy, EGA o MCGA. También podemos decidir si vamos a utilizar Joystick o Teclado, de forma que si elegimos lo segundo, se nos permite cambiar a nuestro gusto las

VERSION COMENTADA: PC

Zoom es un juego de gráficos pobres aunque resulta muy adictivo. Es una lástima que un videojuego como éste no llegue más lejos por culpa de no cuidar estos detalles tan insignificantes, esperamos que el próximo programa de esta empresa sea igual de adictivo, pero con mejores gráficos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y Commodore 64.

Creador:

DISCOVERY SOFTWARE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

Los gráficos.

Gráficos:	6
Sonido:	6
Adicción:	7

teclas de control del juego de los dos jugadores.

A continuación el ordenador carga el resto del programa y nos muestra otro interesante menú, en el que cabe destacar dos opciones tan interesantes como poco usuales: retornar al DOS desde el juego y jugar dos personas simultáneamente en la misma pantalla. Además podemos elegir el nivel de inicio entre un mínimo de 1 y un máximo de 10 y grabar la tabla de records.

Un grave fallo que podemos achacar a este videojuego es la organización de color en pantalla, que no es lo suficientemente clara para que podamos jugar a plena velocidad y advertir porqué zonas hemos pasado y por cuales no. Quizá podría haberse solucionando dotando a la pantalla central de menos colorido.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

¡Juego para Starbyte!

De nuevo Ocean vuelve a sorprendernos, hecho que ya viene siendo habitual en las andaduras de esta popular compañía. Esta vez lo hace con un programa deportivo de la empresa Starbyte, un simulador, en este caso de tenis.

Parece que últimamente el tenis es algo que se ha puesto muy de moda en el mundo de los videojuegos, prueba de ello es la auténtica avalancha de juegos de este tipo, tales como los anteriores lanzamientos para máquinas de 16 bits como "Pro Tenis Tour" de Ubi Soft o "Tenis Cup" de Loriciels, o para máquinas de 8 bits, el anterior lanzamiento de Dinamic (Tenis Profesional), o el de Zigurat (Vicario Tenis). Ocean no podía quedarse descolgada en esta peculiar carrera y por ello ha decidido sacar este divertido Tie Break, producido por Starbyte.

El juego

El programa como es normal, nos ofrece una simulación de un encuentro de tenis. Al empezar a jugar se nos ofrecen varias opciones: Jugar un torneo, un partido simple o practicar. Una vez que hemos elegido la opción pertinente, se van sucediendo una serie de menús en los que podemos elegir si disputaremos un encuentro "simple" o "a dobles", si utilizaremos joystick o teclado, la raqueta con la que deseamos jugar (se nos da a elegir entre seis posibles, cada una con su tensión y sus características), el tipo de pista en el que se jugará el partido (tierra batida, cesped...) y por último, si hemos elegido la opción de partido simple o entrenamiento, se nos dará la oportunidad de selecionar a nuestro adversario (entre los treinta posibles) o nuestra pareja (si es un partido a dobles).

Durante el desarrollo del juego se utiliza un punto de vista aéreo acompañado de un rápido scroll vertical, que recuerda en particular a otro conocido juego de tenis, que salió hace tiempo, llamado "Passing Shot", aunque "Tie Break" es bastante más rápido.

Lo que más llama la atención es el extraño método de control de los jugadores, algo verdaderamente raro, aunque eso sí, simplifica bastante las cosas. Tenemos que limitarnos a seleccionar el ángulo con el que nuestro jugador golpeará la pelota, controlando de esta forma la dirección de ésta, tanto si deseamos "amarrarla" como si deseamos hacer una volea, un "smatch" o lanzarla al lado opuesto de la pista. Por lo de-

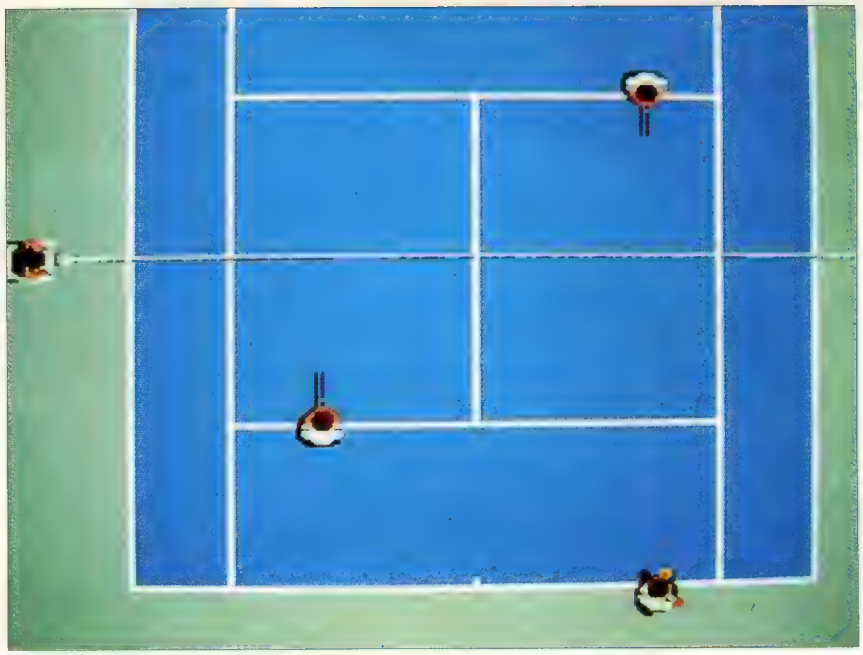
más, será nuestro jugador el que se sitúe en el lugar propicio automáticamente.

Nuestra opinión

Tie break es un programa muy bien acabado, que logra mantener una calidad por igual en la mayoría de sus aspectos. Algo que podría estar bastante más conseguido, habría sido una simulación más realista, ya que "Tie break" es adictivo, sí, pero no es todo lo realista que se desease y la "simulación" en toda la extensión de la palabra no es llevada a cabo con éxito. Por otra parte es posible que sea el propio desarrollo adictivo y rápido del juego el que no nos permita disfrutar de dicho realismo.

Los movimientos de los jugadores son rápidos y suaves, pero demasiado artificiales. Las posturas que suelen coger los tenistas suelen ser por lo general bastante "extrañas".

El scroll como decíamos unas líneas más arriba, es muy suave y veloz, siguiendo en todo momento la acción de la bola. El movimiento de la pelota es sumamente real, la velocidad que coge, tanto en el saque como en los distintos golpes es la adecuada y contribuye a crear aún más adicción.



Jugando a dobles (Amiga).

El sonido en la versión de Amiga está presente durante todo el juego. Al empezar podemos disfrutar de una bonita y apropiada banda sonora, y durante el juego, las voces del juez (muy buenas) y las del público (geniales) sumadas a los realistas efectos sonoros de la bola recrean un magnífico panorama en cuanto a este aspecto se refiere.

La acción durante el programa es constante debido a los rápidos movimientos tanto de los jugadores como de la bola, no podemos apartar la vista ni por un segundo del monitor, ya que de hacerlo os podemos asegurar que perderíais irremisiblemente un precioso punto.

La adicción está asegurada, ya que el peculiar sistema de juego de "Tie Break", invita a que enganchemos más de un "pique" con algún amiguete, por otra parte, es un programa al que se deberá de jugar mucho antes de dominarlo más o menos bien. Cuando se alcanza un nivel de juego medianamente alto, un punto puede prolongarse durante minutos, haciendo así crecer la emoción inevitablemente hasta que uno de los jugadores pierda los nervios y falle (muy típico).

Los gráficos estan bastante bien realizados, pero sinceramente, no creemos que este sea precisamente el punto fuerte del juego. Los tenistas son pequeños y dentro de lo que cabe están bien definidos, pero las posturas que cogen vistos desde arriba son verdaderamente peculiares, sin corresponder en absoluto con la que tendría un jugador real. El tratamiento del color es muy bueno, logrando hacer todas las pantallas y escenarios vistosos y agradables a la vista.

En definitiva, Starbyte ha preferido volcar todo el peso de "Tie break" en su adicción y enorme jugabilidad, dejando atrás otros aspectos que supuestamente han considerado menos importantes, tales como una mayor riqueza gráfica o la ambientación durante el desarrollo del juego. Quizá recuerda por su concepción a cualquier juego de la prestigiosa firma Nintendo, en los que los gráficos y demás ingredientes toman un papel secundario siendo sólo la propia adicción creada por el juego la protagonista.

La acción durante el programa es constante debido a los rápidos movimientos tanto de los jugadores como de la bola

VERSION COMENTADA: AMIGA

Tie break es un programa divertido que brilla especialmente por la adicción que logra crear (cuando se llega a controlar bien), pasando todos sus demás aspectos a posiciones subordinadas. Es un buen programa, sobre todo para dos personas, opción en donde se descubre la verdadera esencia del juego.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA, ST, PC, Amstrad CPC, Spectrum.

Creador:

STARBYTE

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Es realmente adictivo cuando se llega a dominar.

Lo peor:

Las posturas de los tenistas.

Sonido:	7
Gráficos:	7
Adicción:	9

JUEGOS

SKI OR DIE

Deporte en la nieve

Se acerca el invierno y los amantes de los deportes de esta estación, ya estarán pensando en las nevadas laderas por las que deslizarse con sus enceradas tablas. Pero por desgracia para ellos, todavía quedan algunos meses para que vean realizados sus deseos.

Menú de selección. (PC)

De momento Dro Soft, les ofrece un juego que, si no va a saciar su sed de nieve, por lo menos les puede servir de entretenimiento y, por que no, de entrenamiento para poner a punto sus reflejos.

SKI OR DIE, (Esquía o muere), es un conjunto de juegos en los que la nieve es el vínculo de unión. Cinco juegos diferentes a los que puedes acceder individualmente o en conjunto. Es decir, puedes realizar sólo una de las cinco pruebas, en plan de hacer esquí turístico, sin puntuaciones, o competir en todas las pruebas. Entonces ya tienes que luchar contra otros competidores y contra el cronómetro.

Conviene decir que aunque todos los juegos se pueden manejar con el teclado, son juegos creados para ejecutarlos con joystick. En conjunto ninguna de la cinco pruebas son excesivamente difíciles de realizar y con un poco de práctica, se pueden conseguir puntuaciones bastante altas.

Las dos pruebas más alpinas, son el descenso y los saltos de trampolín. En ambas hay que realizar piruetas, que puntuan de acuerdo con su dificultad, además de conseguir el objetivo propio de cada prueba, es decir, en el descenso llegar lo antes posible a la meta sin caerse y en el salto de trampolín, lograr aterrizar con los dos pies a la vez y no con otras partes de la anatomía.

Otra de las pruebas, la guerra de bolas de nieve, aunque no es olímpica, si es muy corriente en todas las estaciones de ski del mundo. En esta ocasión los adversarios son un grupo de niños que tratarán de convertirte en un gran muñeco de nieve a base de cubrirte con sus bolas, lo cual no es fácil de evitar, pues te atacan por los cuatro costados. Para saber cuantos adversarios tienes en cada lado, cuentas con una especie de rosa de los vientos, que te indica en que dirección estás y cuantos adversarios tienes en ese sector.

Además por el campo de batalla, pasan esquimales, osos polares, pingüinos, abominables hombres de las nieves y hasta un conejo con una sierra, que la verdad es que no sabemos muy bien que pinta en esta guerra. Todos ellos son "cazables", además de los niños, naturalmente, contra los que se disparan bolas en un claro acto de legítima defensa. El único a respetar, y que también aparece por allí, es el monitor de esquí. Ya se sabe que un profesor es un profesor, aunque sea de esquí.

Otra de las pruebas, denominada Carrera de Neumáticos, es algo así como esa atracción de los aguaparks, en que uno se desliza por el agua cuesta abajo y dentro de un neumático, pero en nieve. Además tiene la variante de que se compite con otro participante, o mejor dicho, contra otro participante que lleva nuestro mismo camino y la mala intención de pincharnos el neumático a la primera oportunidad. Por supuesto, nosotros podemos ser igual de "simpáticos" y además debemos tratar de serlo, pues ésto es lo que puntua; e ir recogiendo por la pista toda una serie de objetos punzantes que nos facilitan la tarea.

Y por último, la quinta prueba, el Tubo de Surf, es un descenso por una especie de tubo de boss, pero montados en una especie de monopatín sin ruedas. También hay que ir recogiendo y evitando cosas por el camino, hacer acrobacias y piruetas, y cuanto más deprisa se vaya más puntos se consiguen.

Para todos estos juegos, contamos con una especie de anfitrión, Rodney, que es el propietario de una tienda en esta estación de esquí, desde donde se parte y donde hay que regresar al final. Además, allí están las puntuaciones y es la oficina de inscripción para las competiciones.

Por otro lado los objetos, personas y cosas que aparecen en las distintas pruebas para ayudarnos, darnos puntos o incordiarnos, están poco definidos, lo que hace que a veces se confunda a los buenos con los malos.

Pepe Sanjurjo.

VERSION COMENTADA: PC

En resumen, es un conjunto de juegos variados y entretenidos, pero simples y de no mucha dificultad, que puede hacernos pasar un rato entretenido. Aunque, en ocasiones son demasiadas las teclas que hay que controlar para poder sacarle todo el partido a la competición y conseguir más puntos.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La posibilidad de realizar una sola prueba hasta que la domines.

Lo peor:

La poca definición de algunos de los componentes de las pruebas.

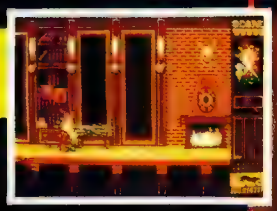
Gráficos:	4
Adicción:	5
Sonido:	6

ALTA TECNOLOGIA EN VIDEOJUEGOS

TIMERACE

El maravilloso viaje a través de la historia de Cistar-Loriciel. Este juego de reflexión te hará viajar a través de la historia desde las tempranas épocas de la prehistoria hasta la caída del Muro de Berlín.

MOONBLASTER es el primer juego que ofrece un método revolucionario. FULLVISION: el escenario BIT-MAP se hace mayor y se desplaza como en la vida real. Además, la rápida animación tridimensional te pondrá en contacto directo con el juego.



MAGICIAN

Un juego Arcade con un grand scroll horizontal.
Animaciones y gráficos en armonía con el argumento del juego.

FIRE AND FORGET II

Mejor que la primera

Aunque el refrán promulga "Segundas partes nunca fueron buenas", parece que en lo que a software recreativo se refiere, éste no tiene ninguna validez ya que la mayor parte de las segundas partes superan a la primera en gráficos, sonidos, efectos especiales y calidad en general, aunque eso sí, la originalidad suele quedar por los suelos.

No obstante, creo que esto no tiene excesiva importancia, ya que si a nosotros nos gusta mucho un juego determinado y lanzan al mercado otro igual pero con mayor calidad y además le añaden ingredientes que hasta ahora no había tenido, resulta ser un juego tan interesante o más que el primero. Este es el caso de Fire and Forget II, un juego que en concepto es igual a su primera parte, pero que incorpora unas novedades hasta ahora nunca vistas en otros programas de este tipo.

En principio manejamos un coche (o nave espacial según se mire) que tiene la particularidad de volar. La escena que tiene lugar cuando esto sucede es realmente atractiva, el coche se eleva introduciendo las ruedas en su interior y se desplaza hacia los lados a gran velocidad, como si de una nave espacial se tratase. Si de hecho, este factor ya es atractivo, mucho más lo es el scroll horizontal, que proporciona una visión mucho más realista al juego.

El control del juego es muy sencillo, tan sólo utilizamos seis teclas para el

total control del vehículo, las habituales de dirección (son los cursores, derecha, izquierda, arriba y abajo), la tecla de disparo y una tecla para seleccionar cuando deseamos que la nave se eleve sobre el suelo.

La última de las opciones anteriormente mencionas son de lo más interesantes, ya que en pocas ocasiones y en muy pocos videojuegos (por no decir ninguno) aparece una idea tan original como la de mutar el vehículo sobre el que nos desplazamos (Transformers). Es una total satisfacción vernos en una situación comprometida y esquivarla con suma facilidad pulsando la tecla de mutación.

Si giramos bruscamente el coche derrapa.

Fire and Forget II dispone de varios marcadores que indican el tiempo que nos queda para solventar la misión, el fuel del que disponemos y una barra que indica el tiempo que podemos estar a vuelo. Por lo tanto, como supondréis, es de especial importancia saber administrar los tiempo de vuelo, ya que en multitud de ocasiones nos ayudarán a esquivar a los enemigos y destruirlos con mayor facilidad.

Las fases del juego se desarrollan de igual forma a su primera parte, avanzar y lograr hacer un determinado recorrido en un tiempo límite, destruyendo el mayor número de enemigos y obstáculos. Es importante mencionar que cada fase tiene gráficos diferentes y melodías que amenizan en cierto grado tan brutal masacre de enemigos.

El peor, sin duda alguna, de los aspectos de este gran juego de la empresa Titus es la originalidad, ya que es exactamente igual al anterior, salvo en los gráficos, acción y efectos de pantalla, que han sido mejorados. Aconsejamos este juego a todos los que les gusten los juegos de coches y en especial a los que disfrutaron con su primera parte.

VERSION COMENTADA: PC

Se trata de un juego muy adictivo, con unos gráficos bastante correctos y un movimiento rápido y fluido. A diferencia de su primera parte, en esta el coche puede volar y enfrentarse a los enemigos aéreos. El único fallo es la música del comienzo, nos esperabamos una de esas fantásticas digitalizaciones de sonido a las que Titus nos tiene acostumbrados.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Amiga, Atari ST, PC y consola Sega.

Creador:

TITUS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

El movimiento.

Lo peor:

La música.

Sonido:	8
Gráficos:	8
Adicción:	9

EN EL EJEMPLAR DE DICIEMBRE DE

- La Guía del jugador: Corporation.
- Trucos, Pokes y Cargadores.
- Acaba tus últimos juegos.
- Sección consolas.
- Especial listados (PC, CPC, Spectrum, Amiga, Atari ST).
- Todo esto y mucho más.

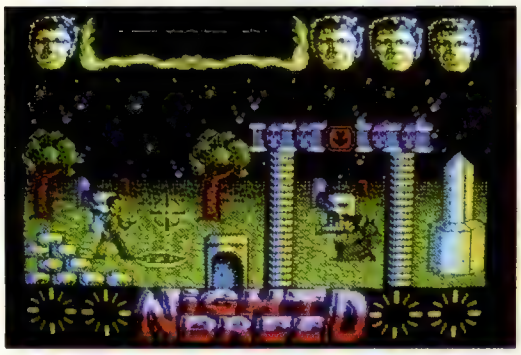
¡No te lo pierdas!

NIGHT BREED

Mucho trabajo para tan poca diversión

A través de ERBE nos llega la última producción del gigante británico OCEAN. Hace ya tiempo que esta empresa lanza cada uno de sus juegos arropado con un título de actualidad: si no se trata de la conversión de una máquina recreativa se trata de algún film de reciente estreno.

Night Breed (Razas de la Noche) es una película comercial como tantas otras que a través de un argumento pretendidamente futurista y terrorífico vuelve a los tópicos de la violencia, los efectos especiales y otro tipo de ingredientes que se venden muy bien en las salas de cine.



Y, desde luego, no se puede negar que el juego se asemeja a la película, porque también está lleno de aspectos tan reiterados en el mundo del videojuego que aburren.

El desarrollo del juego es el de un arcade en el que es necesario recoger algunos objetos para ir avanzando a lo largo de las distintas fases (o sea, cargas), luchando contra los variados enemigos. Podemos hacer lo típico, que es andar, saltar, agacharnos, dar puñetazos y patadas, y, cuando tengamos la pistola, disparar, si bien el número de balas es escaso.

En cuanto a los enemigos, están bastante limitados en número, a pesar de lo cual se las apañan muy bien para incordiar todo lo necesario y más. El golpe más efectivo para acabar con ellos es el de la patada, si bien a algunos será más conveniente esquivarlos agachándose.

En algunas pantallas aparecerá un punto de mira, y curiosamente el blanco somos nosotros. Ante esto lo mejor es intentar esquivarlo dirigiéndose en dirección contraria a él. Precisamente este es uno de los pocos destellos de originalidad que se puede encontrar en el programa.

Volviendo a los enemigos, digamos que irán, a menudo, armados, y algunos se dejarán quitar al morir el arma. La mayoría de los casos serán necesarios varios golpes para acabar con ellos, lo que les dará tiempo suficiente para mermar considerablemente nuestra reserva de energía de alguna de las tres vidas de las que disponemos. Estas vidas están representadas en la parte superior de la pantalla por tres cabezas que se irán corrompiendo poco a poco y transformándose en calaveras. Al lado de estas cabezas tenemos una ventana en la que aparecerán mensajes contándonos diversos eventos del juego.

Pasemos a comentar la estructura del mapeado. La estructura general es la de parejas de pantallas (a veces ternas) que están comunicadas entre sí por puertas. En algunas zonas estas puertas aparecen como lo que son, pero en otras hay columnas con un marco arriba en el que figura una flecha. Para acceder a estas comunicaciones debemos ponernos delante de las mismas y pulsar arriba o abajo, según quede situada la puerta detrás o delante de nosotros, respectivamente. Esto nos lleva a comentar la calidad del juego, empezando por los gráficos.

Estos son buenos, bastante coloristas y además sin que se mezclen los atributos. No se trata de ninguna técnica revolucionaria; se trata de que ciertos decorados (los que aportan mas colorismo al juego) se encuentran situados por delante de la línea de acción de los sprites, ocultándose éstos tras los decorados. No es mala idea, pero en algunas zonas hay tal cantidad de estos decorados que se hace difícil saber que pasa con nosotros, que al fin y al cabo somos los que debemos estar en primer plano.

Podemos elegir si jugamos con teclas, cursor, Kempston o Sinclair, no pudiendo redefinir las teclas. La adicción es moderada e incluso provoca un poco de indiferencia, sobre todo porque no hay nada en el juego que nos invite a gastar el tiempo en algo que hemos hecho miles de veces. A esta indiferencia contribuye el sistema de carga utilizado, que no sólo nos hace cargar cada una de las fases desde el cassette, sino que emplea otra carga más para el menú. Si además tienes un Spectrum +2, prepárate, porque las cargas y el programa están en la misma cara de la cinta, así que cada vez que quieras cargar tendrás que rebobinar hasta el principio de la cinta, al no disponer de contador de vueltas.

En conclusión, Night Breed es un juego que podía haberse quedado en proyecto, porque no merece la pena ni jugarlo, ni probablemente programarlo. Demasiado trabajo para un resultado tan pobre.

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

El mismo perro con distinto collar (y tenemos ya una jauría...). Gráficos buenos, sistema de carga CARGANTE, y nula originalidad que hacen de Night Breed un juego bien realizado a nivel técnico, pero poco adictivo.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC, Atari, PC, Spectrum.

CREADOR:

OCEAN.

DISTRIBUIDOR:

ERBE.

LO MEJOR:

Está bien hecho.

LO PEOR:

Las cargas desde cassette y la escasa originalidad

Sonido: 4
Gráficos: 6
Adicción: 3

¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!

LYNX™

EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR

Con tu Lynx podrás disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, toda la acción que la alta tecnología de ATARI pone en tus manos. Vive sus gráficos a "velocidad luz". Siente el vértigo de la aventura y envuélvete en sus trepidantes efectos de sonido.

LYNX incorpora:

- Microprocesador de gráficos de 16 bits.
- Pantalla de cristal líquido (LCD) a todo color.
- Paleta de 4.096 colores.
- Procesador de audio de 32 bits.
- Cuatro canales de sonido.
- Mandos ergonómicos.
- Cable Comlynx™ para jugadores múltiples.
- Conexión para auriculares. (opcionales)

* Además incluye tarjeta de los "California Games" (4 apasionantes juegos).

VCS 2600

VCS 7800

¡LYNX la nueva generación de ATARI...!

...Y para que no te quedes "fuera de juego" ATARI te ofrece más alternativas:

VCS 2600, la consola más vendida de la historia a un precio excepcional.

VCS 7800, con gráficos y sonido más potentes y la ventaja extra de su compatibilidad con la VCS 2600 para que puedas alternar entre los cientos de juegos disponibles en el mercado.

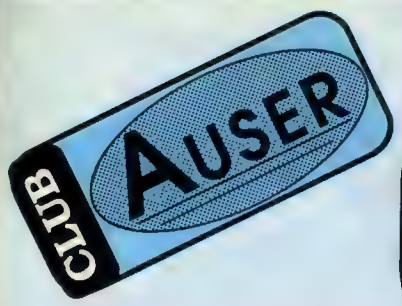
LYNX, VCS 2600 y VCS 7800 tres formas distintas de divertirte ...y son ATARI!!!

ATARI

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

NUMERO UNO COMUNICACION



CPC USER

EL CPC USER 5 INCLUYE:

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.

5

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemania, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

3. TRUCOS

Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

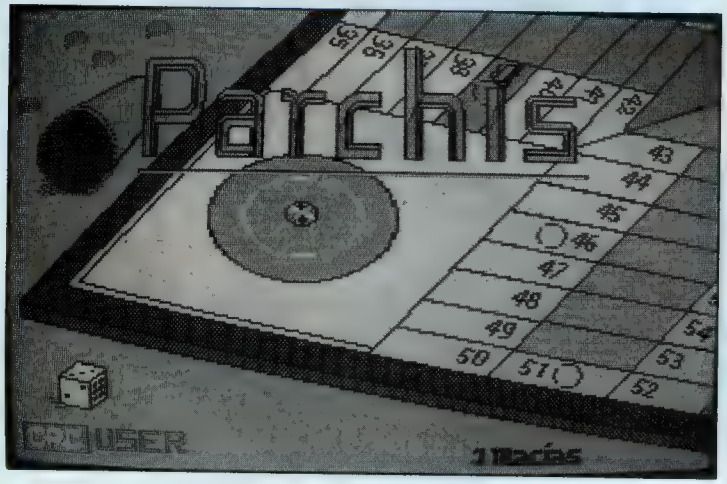
5. JUEGOS

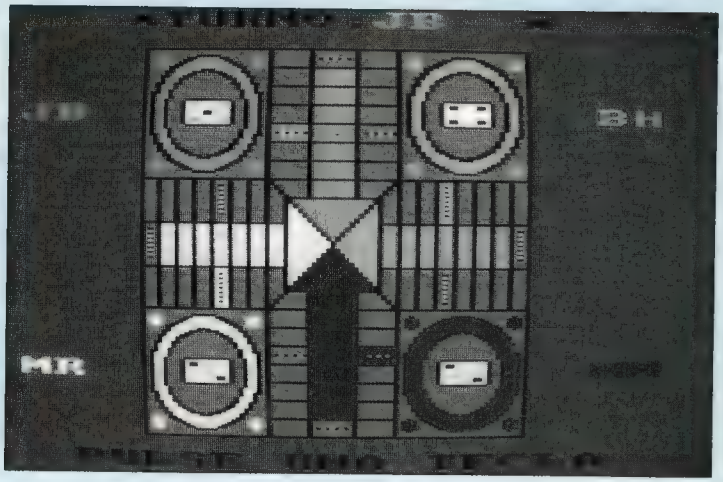
Parchís.
Urggg.

Reserva tu próximo CPC USER.
Más noticias, trucos, utilidades, etc. en el mes de noviembre.

¿Se puede pedir más?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas. (I.V.A. y gastos de envío incluidos)





CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO

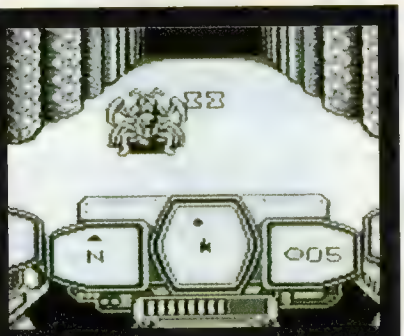
Y además...

- MARIO BROS
- TRACK AND FIELD
- RAMBO III

CARTUCHOS DE LIMPIEZA

Aunque lo creáis extraño, en Estados Unidos la empresa NAKI ha lanzado un curioso producto que limpia los contactos de inseción de cartuchos de la consola **Nintendo**, protegiéndola de esta forma contra la suciedad y posibles malos contactos.

Junto con el cartucho limpiador viene un tubo con un líquido especial para la limpieza de la consola y unos pequeños cepillos. Una buena idea para tener la consola como el primer día.



COSMO TANK

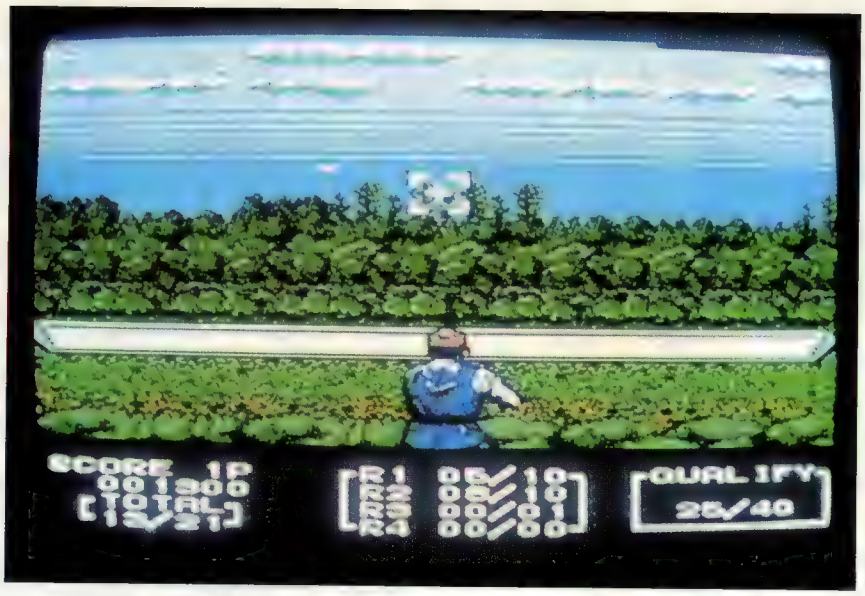
Se trata de uno de los últimos lanzamientos en videojuegos para la Gameboy de Nintendo. Un interesante juego de estupendos gráficos, que mezcla el clásico arcade con un juego de extrategia. Otra de las posibilidades que ofrece son escenas en dos y tres dimensiones y la conexión con otra Gameboy para el juego entre dos personas.

EQUIPO PARA GAME BOY

La empresa **Nuby Manufacturating** ha lanzado una serie de complementos que hará la delicia de los usuarios de la Hand-Held Gameboy. Se trata de unas bolsas para guardar la máquina, cables de mayor longitud para conectarla y archivadores de cartuchos con capacidades comprendidas entre 8, 10 y 12 unidades.

SEGA GENESIS

Ya se está distribuyendo en España la consola Sega Megadrive, más conocida como Genesis, de ello se encarga Virgin Mastertronic. Se trata de una potentísima consola de 16 bit, con unos juegos que en nada tienen que envidiar a los juegos de Amiga o Atari, ya que dispone del mismo microprocesador (un 68.000 de motorola), una gran potencia gráfica y unos efectos de sonido sorprendentes. Os seguiremos informando.



TRACK & FIELD

El deporte como principal protagonista

Como si de un evento deportivo a gran escala se tratara, Track & Field II permite, seleccionar pruebas de entrenamiento, de rivalidad entre dos jugadores, y de competición para el campeonato del mundo. En esta modalidad tenemos diferentes días de pruebas, cada uno con su correspondiente serie de pruebas eliminatorias, para poder llegar a la gran final de los juegos.

La primera de las modalidades deportivas de este cartucho es la Esgrima, en ella existen posiciones de ataque, ocho para ser mas exactos, obligatorias para cualquier persona que quiera practicar este deporte, y quiera ganar a su oponente.

Otra modalidad es el Triple Salto, deporte encuadrado dentro de la modalidad del atletismo, donde el concursante tendrá que dar tres saltos, lo mas grandes posibles, para así contabilizar desde el primer salto hasta el último.

La natación, otro deporte singular en este juego, permite realizar competiciones al estilo Crowl o Mariposa, siendo este último el más rápido, pero es también donde mas priva la concentración y la preparación para coger en el tiempo justo y en el momento adecuado el aire.

La cuarta prueba es el Salto de Trampolín, modalidad donde hay que hacer una figura antes de caer al agua y en esos momentos entrar lo mas limpiamente posible. Esta prueba hará que alcanzemos una considerable puntuación, la cual no vendrá nada mal para una clasificación en los juegos.

El Tiro al Plato, otra de las modalidades olímpicas, requiere una buena marca, será suficiente con conseguir de 30 a 40, en tandas de 10 platos.

La sexta modalidad es el lanzamiento de martillo, cualquier concursante que se atreva a competir en esta modalidad, deberá tener una fuerza considerable como para lanzar lo suficientemente lejos la bola de cobre.

El taekondo donde la fuerza, astucia y velocidad es lo imprescindible, deporte del todo original, donde atacar al contrario y vencer es nuestra meta, seguro que en estos momentos muchos ya querrían estar a los mandos de este fabuloso juego, para poder entretenerse en dar tortazos a su adversario o bien desmoralizar a su vecino, amigo o simplemente a su hermano.

El Salto de Pértiga, octavo evento de este cartucho, modalidad dentro del atletismo que consiste en saltar una altura prefijada con una Pértiga.

Canoa, consiste en hacer una bajada a un rio, al estilo slalom de ski, manteniendo los ojos bien abiertos a las indicaciones, que nos mostrarán como debemos franquear las boyas. Después debemos poner principal cuidado en el rio, es bastante rápido y que impedirá nuestras maniobras.

El tiro con Arco, a las distancias internacionales de 90, 70, 50 y 30 m. donde se encuentra situado el clásico blanco de círculos concéntricos.

La duodécima prueba es la carrera de obstáculos, ataros bien las zapatillas y ánimo, que es fácil ganar.

La barra horizontal, prueba donde conseguir el diez es el afán de cualquier deportista. Tener facilidad de movimientos, fuertes brazos y serenidad harán que esto sea posible.

Si estas pruebas no os parecen suficientes, este pequeño cartucho alberga dos pruebas de exhibición, el Ala Delta y el Tiro con Pistola, donde se pueden eliminar las frustraciones por no conseguir medallas.

Y aun hay más, si deseamos jugar con un amigo en la modalidad de dos jugadores, tenemos a nuestra disposición otro juego del todo exótico, un pulso por ordenador, donde el mas rápido en pulsar los botones será el ganador.

Así que ya sabéis, correr al armario poneros la ropa de hacer deporte, enchufar la consola, la tele o el monitor y poneros a jugar. Este cartucho hará que paséis las horas muertas sudando la gota gorda sin salir de casa.

Enrique Sánchez

NINTENDO

La variedad de pruebas.

La dificultad para clasificarse.

Sonido:	6
Gráficos:	7
Adicción:	7

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

CARTUCHOS DE JUEGOS

NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución e increíbles efectos sonoros. BATMAN, TURTLES, DOUBLE DRAGON 2, TETRIS... son algunos de los éxitos que no debes perderte.

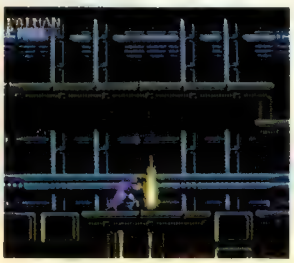
CONSOLA NINTENDO

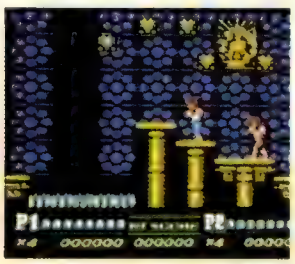
¡Más de 25 millones de unidades vendidas en los EEUU!. Batiendo récords en todo el mundo gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño. ¡Descubre por qué NINTENDO es el auténtico número 1 en ventas!

PISTOLA ZAPPER

Un instrumento de gran precisión pensado para sacar más partido a tu consola NINTENDO. Completa tu equipo de juego con éste y muchos otros accesorios. ¡Con NINTENDO la diversión no tiene fin!

¡UNA IMAGEN VALE MAS QUE MIL PALABRAS!





¡SOLICITA NUESTRA REVISTA "CLUB NINTENDO"

SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO-28008 MADRID (SPAIN)
TELEFONOS 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74
FAX 248 24 63

SUPER MARIO BROS

Todo es posible por una Princesa

¿Tienes tu lo que se necesita para salvar a la princesa del Champiñón? Tienes que pensar muy rápido y moverte aún más para conquistar esta meta. La princesa ha sido secuestrada por el diablo de la tribu de "Las Tortugas", debes liberarla de las garras del rey de los Koopa antes que el tiempo se agote.

Pero no será fácil, para llegar a la princesa tienes que escalar montañas, cruzar mares y saltar barrancos, tienes que batirte con los soldados de la tribu de las tortugas y además un brujo que solamente la mente del Rey Koopa puede invocar.

Mario, un agradable personaje creado por Nintendo, aparece esta vez para asegurar la adicción a cualquiera que se ponga a jugar con este videojuego, donde la historia transcurre en el reino del Champiñón, empezando en el campo.

Tenemos que ir hacia la derecha sin poder darnos la vuelta en ningún momento ya que el tiempo transcurre y es vital para el rescate de nuestra princesa. Tenemos que recorrer varias fases compuestas de cuatro áreas y esta última termina en un gran castillo. Allí podremos descubrir a varios captores de nuestra futura reina.

Las tuberías nos atajarán bastante camino e incluso en algunos casos proporcionan monedas con las que podemos comprar una vida extra, nos haremos grandes con el Champiñón del poder y podemos lanzar bolas de fuego con la planta mágica. La estrella del reino nos proporciona un escudo temporal, y nuestros potentes zapatones nos permiten planchar a cualquier enemigo saltando sobre él. Si uno de los enemigos es una tortuga se quedará el caparazón en el suelo y podremos patearlo para matar otros obstáculos que nos estorben.

La inteligencia es fundamental ya que existen numerosas trampas y pasarlas requiere una destreza nada habitual. En muchas ocasiones hay ladrillos ocultos que nos permiten acceder a lugares insospechados. Los bonos podemos conseguirlos llegando al final de cada área con el mayor tiempo posible, cuanto mayor sea éste, mayor serán los bonos y cuanto mayor sea el salto en el mástil final, mayor sera nuestra puntuación, y recordad que por puntos obtenemos vidas y la posibilidad de continuar el juego.

Enrique Sánchez

TRUCOS

- En la primera fase tened mucho ojo con las tuberías, en muchas de ellas hay suficientes monedas como para conseguir vidas extras.
- Se consigue una vida extra por cada 100 monedas.
- Cuantos más ladrillos destruyamos mayor sera nuestra puntuación.
- Hay ladrillos ocultos, descubrir algunos de ellos son esenciales para la culminación del juego.
- Hay tiempo de sobra, para acabar cada nivel, lo que implica que no debéis aceleraros, y recoger todas las monedas ya que hay ladrillos que encierran mas de una.
- En la fase del subsuelo se puede atajar mucho corriendo por encima de los marcadores. Sí, sí, por los marcadores. ¿Qué como se consigue esto?, esa es vuestra misión.
- Los peces que vuelan por el océano, no nos harán nada si nos dan cuando suben, pero nos mataran cuando bajan.
- Recordad que se puede acelerar a Mario tanto en su carrera como en sus saltos dejando presionado el Botón B durante el juego.
- Cuando nos toque nadar en el océano no perdáis ni un momento o inevitablemente seréis arrastrados por el remolino.
- Recordad que siempre hay Champiñones para conseguir hacernos Super Mario, cuando las cosas están muy difíciles, la clave esta en encontrarlos.
- La flor mágica esta siempre disponible en las fase de muchos enemigos voladores, encontrarla lo antes posible.
- Y ahora el truco mas importante, las cosas están siempre en el mismo sitio, lo que hace que si nos matan siempre tendremos memorizado el camino hasta ese lugar, de esta forma el juego sera mas ameno y acabable, que no es poco.

Consola:

Lo mejor:

Lo peor:

Adicción:	8
Gráficos:	8
Sonido:	8

GAUNTLET, EL TERCER ENCUENTRO

Hace muchas generaciones cayó a la tierra una piedra preciosa estelar (Star Gem) a los pies de un viejo castillo. Criaturas abominables procedentes del castillo la recogieron y la introdujeron en las profundidades de la fortaleza. Todos los intentos de recuperarla fracasaron, y los aventureros destruidos.

Las criaturas del castillos van adquiriendo más y más poderes mágicos procedentes de la Star Gem. Si no se recupera la joya y sale del castillo, esos seres endemoniados tendrán pronto la fuerza para aventurarse más allá y destruir a la humanidad.

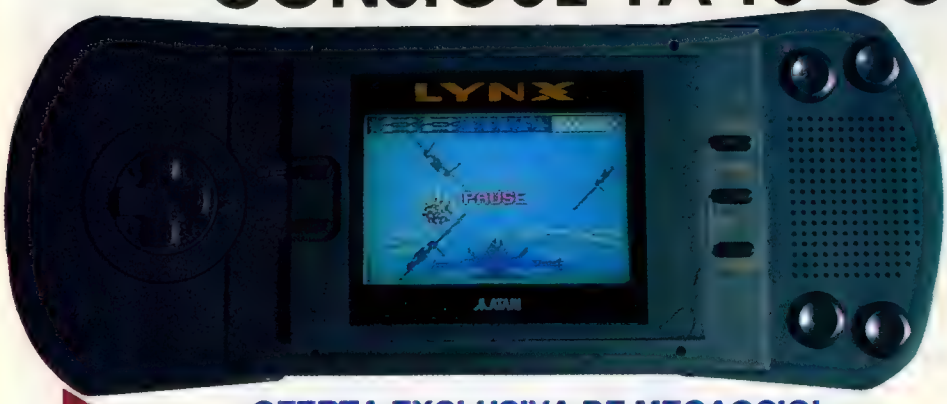
Tus amigos y tú debéis emprender el rescate de la Joya Estelar y de vuestro mundo.

(de 1 a 4 jugadores).

LYNX

ATARI

CONSIGUE YA TU CONSOLA LYNX



Ya puedes adquirir las primeras consolas Atari LYNX por gentileza MAILSOFT.

- *4096 Colores (calidad EGA)*
- *Incluye el cartucho California Games.*
- *Flip de pantalla para zurdos.*
- *Control de volumen y brillo.*
- *Posibilidad de conexión a otros LYNX.*

VENTA A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA. SERVICIO EN 24 HORAS SIN GASTOS DE ENVIO.

¡OFERTA EXCLUSIVA DE MEGAOCIO!

SI, DESEO RECIBIR LA CONSOLA LYNX

Nombre y apellidos: _____

Dirección: _____

Población: _____ C. Postal: _____

Teléfono: _____

Provincia: _____

Forma de pago:

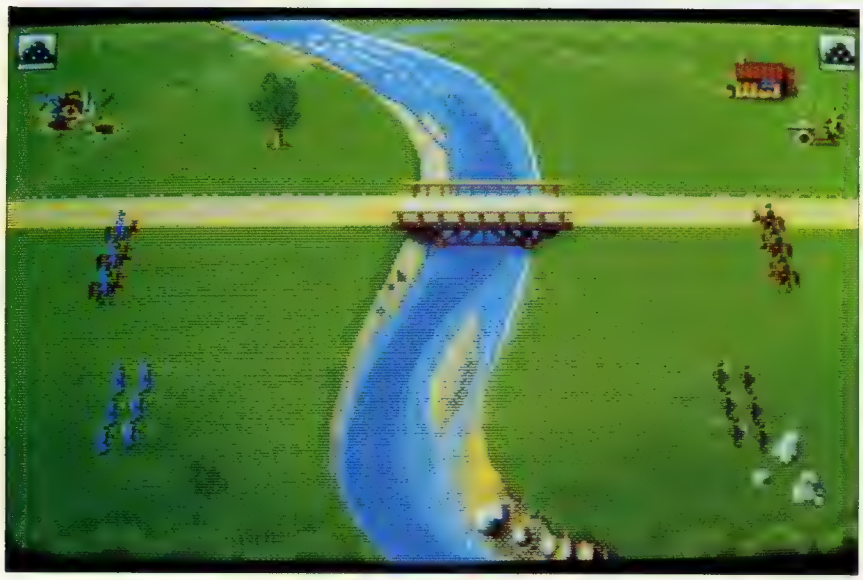
☐ Reembolso(•) ☐ Giro Postal

(•) Gastos de reembolso 4%

RECORTE Y ENVIE ESTE CUPON A MAILSOFT
C/ Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID

Sólo: 32.900 Pts.

MAIL soft



NORTE Y SUR

Pocas veces nos hemos encontrado con un juego tan simple en concepto y tan adictivo como Norte y Sur, en realidad la primera vez que lo vimos nos pasó desapercibido, lo considerábamos un juego del montón y no es así, se trata de un juego atractivo como pocos. Norte y Sur es un mezcla de extrategia con un puro arcade, que nos deleitará por la suavidad de movimientos, las animaciones y los gráficos, que aun pequeños han sido trabajados con esmero y atención.

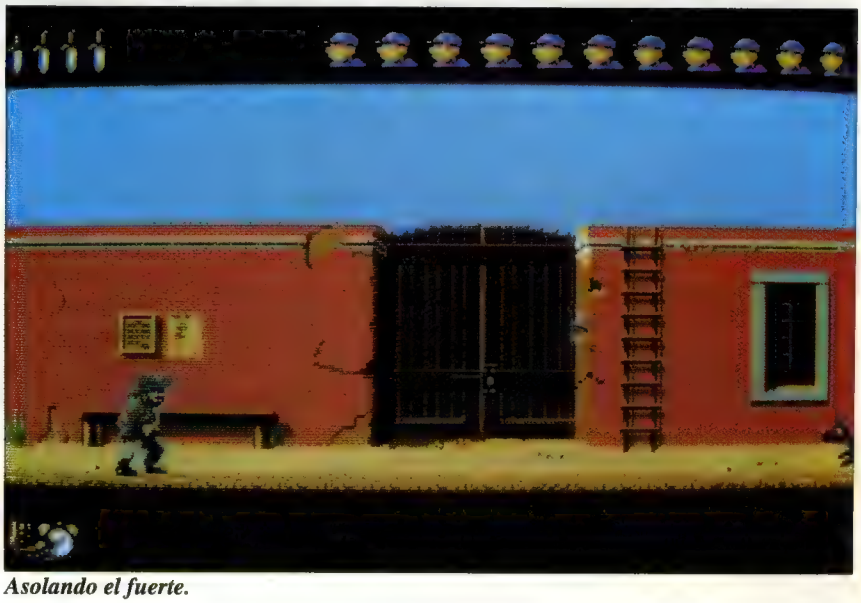
Para todos vosotros, los que os habéis sentido atraídos por este "wargame" (llamémoslo así) y por los que penséis en probarlo, os ofrecemos una serie de interesantes consejos que os ayudarán a vencer al ordenador o incluso a cualquier jugador que se atreva a retaros.

Refuerzos

Los principales objetivos del juego son los fuertes, ya que de otra forma nos será imposible recibir hombres o recibir trenes con oro, que es poco más o menos que decir lo primero. Por lo tanto el primer paso será apoderarse de los fuertes, apropiándonos de los territorios por los que pasa la via del tren.

Tener en cuenta que la cantidad de oro que recibamos dependerá directamente del número de territorios que hayamos conquistado, por lo tanto apoderaros de todos los que podáis, si son del enemigo mejor, ya que de esta forma ganaréis un territorio y le quitaréis otro al enemigo.

También debemos poner especial atención al desembarco de soldados (si hemos escogido esta opción), ya que el jugador que posea el territorio con el puerto recibirá refuerzos cada tres meses (aprox.). Es aconsejable defender



Asolando el fuerte.

esta posición con un hombre, aunque nunca con un regimiento de tres, ya que en ese caso el barco abandonaría el puerto sin dejar hombre alguno.

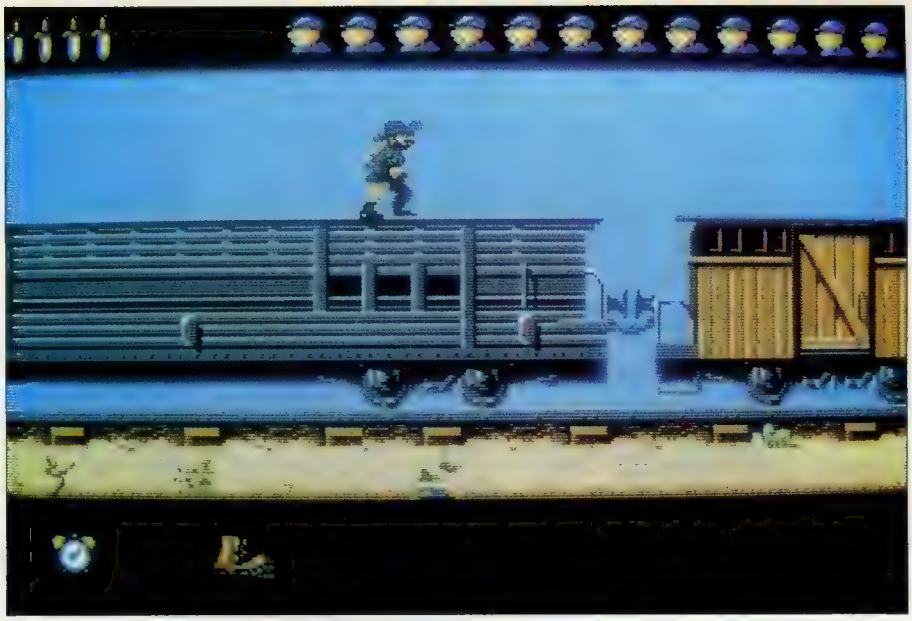
Ataques y huídas

Aunque parezca absurdo, es tan importante saber atacar como saber huir. Por ejemplo, si el enemigo te ha derrotado y tan sólo te queda un hombre o un caballo, difícil te será vencerle y muy facilmente resultarás vencido. Si huyes podrás conquistar territorios para tu bando y arrebatárselos al enemigo, ganando más dinero. De otra forma lo único que conseguirás es estar en desventaja.

Tan pronto como inicies un ataque, mantén pulsado el botón de disparo hasta llegar casi al final de la barra de potencia del cañón y suelta. Con un poco de suerte destruirás algunas de las tropas del enemigo o incluso, con mucha más suerte su cañón.

Siempre que dispongas de tres cañones destruye el puente, te será fácil destruir al enemigo y sólo tendrás que preocuparte de vigilar los vados con un regimiento de soldados o con el mismo cañón.

Combinar regimientos de soldados (hasta un máximo de tres) es sumamente interesante, ya que dificilmente el enemigo podrá reducirnos y podremos avanzar con facilidad por el territorio enemigo. Sin embargo no es del todo aconsejable, ya que mientras estaban separados podían apoderarse de tres territorios por turno (más dinero) y controlar más territorio ante un posible ataque.

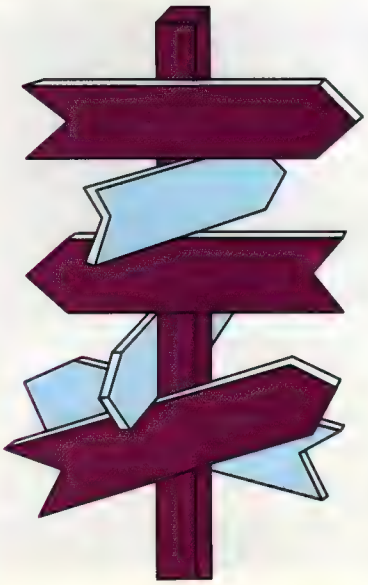


Asaltando el tren.

Fase estrategia.

Trucos Generales

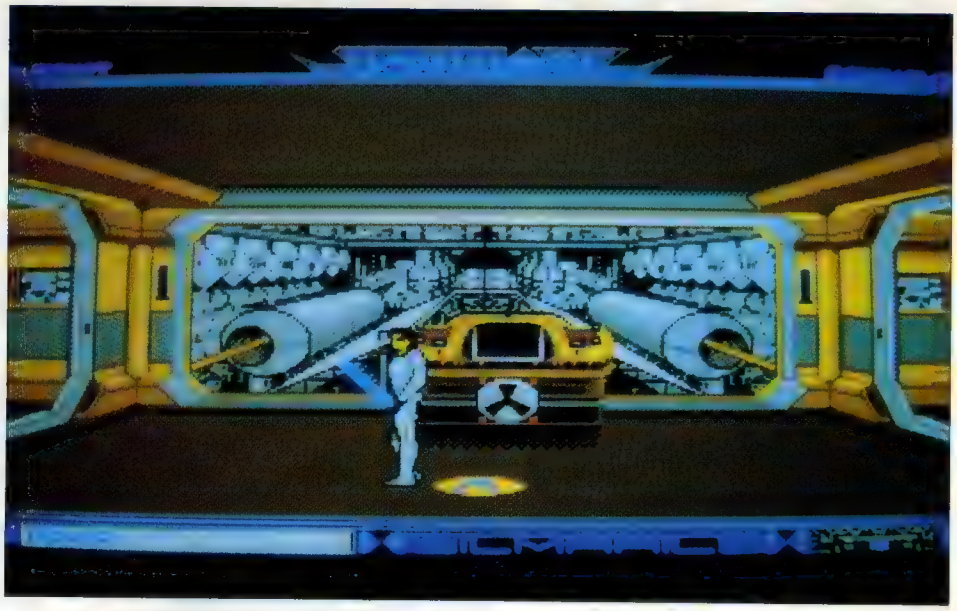
- ¡Cuidado con las huídas innecesarias! Al huir abandonamos el material pesado: llamémosle cañones.
- Si habéis seleccionado la formenta, avanzar a la casilla donde ésta se encuentre. "El lugar más seguro para esconder algo es el que ya ha sido registrado" (en la mayoría de los casos). Esto evitará que perdamos un preciso turno.
- Si has seleccionado en el menú principal a los indios, ten cuidado con las zonas de su dominio y con los mexicanos. Invade sus posiciones y abandonalas antes de que te ataquen y pierdas un ejército.
- Si en alguna ocasión no te interesa mover un determinado ejército, muévelo las demás y dispara sobre la bandera que marca el turno del jugador, pasarás la baza al contrario. Esto es muy útil cuando defiendes el puerto o algún territorio vital para el desarrollo de la partida.



STARBLADE

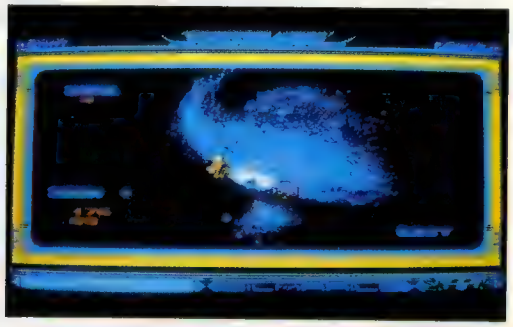
Lista de los planetas

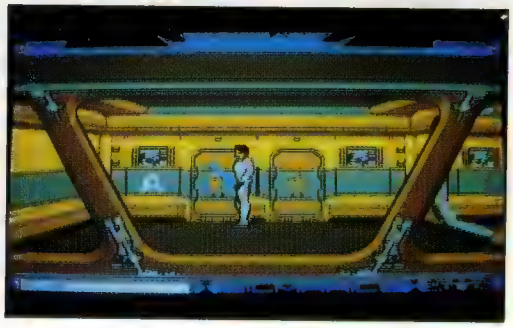
ONLIKER: Combustible - láser pesado - 2 mapas magnéticos.
TISRON: Mina AD-02- 1 mapa magnético.
SKAGON: 1 mapa magnético.
KILRON: 1 mapa magnético.
HIRGON: Mercado negro - poción de la vida.
ITAVIS: Combustible - mercado negro - 1 mapa magnético.
SKEVIS: Reservas auxiliares - combustible - 1 mapa magnético.
SHIRVIS: Mercado negro - poción de la vida.
SHERLIMER: Combustible.
SKAVER: Combustible - mago.
ANTARES: Mercado negro - 1 mapa magnético.
SHELTA: Combustible - láser pesado - reservas auxiliares - mercado negro - 1 mapa magnético.
ENDROMA: Láser XMT-03BK.
XYLGONA: Ladrón del pergamino del mago.
ERINA: Combustible - gran androide - 1 mapa magnético.



Objetivos

TISRON: Coger la mina autodirigida del tercer cuadro llegando por la derecha (para ello, hay que pasar por el comercio).
ERINA: Dejar la mina delante del gran androide. Tras la explosión, recuperar el circuito caído, que es necesario colocar en el centro del circuito de pilotaje. Un nuevo sistema aparecerá en el mapa.
SKEVIS: Recoger el mapa magnético, que encierra el código de acceso de Cassandra en centuriano.
SKAVER: Encontrar el mapa magnético, es un traductor centaureano.
XYLOGNA: Ir a ver al mago.
ENDROMA: Matar al ladrón del libro mágico (alienígena), después volver a SKAVER para devolverle el libro al mago, que te lo agradecerá enseñándote unos poderes psíquicos imprescindibles en CASSANDRA.
CASSANDRA: Gracias a los dos mapas magnéticos, puedes encontrar el siguiente código de acceso: SIGMUND - en CASSANDRA, es necesario eliminar a todas las Cefalhidra de el XMT-03BK.





TRUCOS

- ***FALTA DE COMBUSTIBLE:*** *Lanzar un mensaje de auxilio y esperar la ayuda - el precio te será automáticamente cargado en tu cuenta.*
- ***INVASION ALIENIGENA:*** *Ir a las salas de circuitos para matarlos - atención, por cada sonido, se produce un nuevo alienígena.*
- ***COMERCIO:*** *Entre diferentes planetas, es necesario intercambiar productos poco abundantes (por ejemplo: cereales o agua en el desierto, metales en la ciudad); se pueden utilizar los almacenes de Starblade para escoltar las mercancías en grandes cantidades.*

Para jugar y disfrutar con las últimas novedades del mercado de videojuegos y con un realismo y facilidad de uso que te sorprenderán.

¡Conecta el cartucho y comienza a jugar!

Cuatro sensacionales juegos vienen en él.

Desde tan sólo **19.900*** ptas.

Estas vacaciones pásatelo súper con COMMODORE.

* Sin IVA.

Commodore

División Consumo

Para jugar a lo grande

Alvizar & Asociados

RAINBOW ISLAND

(Todas las versiones)

Teclea la frase "BLRBJSBJ" (sin las comillas) en cualquier fase del juego, obtendrás mayor velocidad y te será más fácil avanzar.

SHINOBI

(SEGA)

En la pantalla de presentación, espera a que la cara del ninja aparezca y presiona ABAJO y el BOTON DOS en el joystick. Una pantalla de color negro hará aparición por unos segundos y seguidamente se nos ofrecerá la posibilidad de comenzar en el nivel y fase que deseemos.

BATMAN

(Gameboy)

Batman es uno de los mejores juegos que se han hecho hasta la fecha para la Gameboy, sin embargo, también es uno de los más difíciles y todo ello se debe a que no dispone de unas instrucciones completas.

Los objetos:

B. Bonus de 5.000 puntos.
I. Incrementa la velocidad de Batman (por 6).
A. Batarang.
S. Disparo de poco alcance.
N. Dispaoro de gran alcance.
W. Pistola, puede disparar através de los muros.
P. Similar al anterior pero sin retroceso.
T. Laser.
Humo. Bomba.
Cabeza de Batman. Una vida extra.
Batwing. Inmunidad.
Corazón. Energía extra.
Pistola. Mayor poder de disparo.
Pistola invertida. Quita poder de disparo.

PROPHECY 1 - THE VIKING CHILD

(Todos los formatos)

Las cuatro claves son:
DENIS. al bosque.
BLIZ. a la tierra de los puentes.
SHARKMAN. al laberinto
NYMHARSW. al desierto.

DEFENDER OF THE CROWN

(Todos los formatos)

Elige a Geoffrey Longsword (Jorge Espada Larga). La forma de terminar este juego es empezar en Clwyd y moverse hacia abajo a Glocester puesto que es la región más rica. Si está ocupada deja a todos tus hombres, excepto a uno, en tu región de origen y busca a Robin para que te preste ayuda, lleva a tu armada hacia el territorio que deseas. Robin te mandará con toda seguridad bastantes hombres. Una vez que has capturado Glocester, tienes que comprar una catapulta y algunos hombres extra. No te preocupes sobre los caballeros o los castillos todavía. Reune a tus hombres perdidos y dirígete a Dorset, y después a la capital de los Amarillos, Cornwall. Una vez en camino tienes grandes oportunidades. Ahora empieza a conquistar a los marrones. Si tienes todavía Glocester, ataca la capital de los marrones, Buckingham, pero sólo si su armada está alejada al menos por una región de la capital, si no podrían llamarlos y romper el asedio. Ahora al menos deben haber muerto dos oponentes. Deberías tomar al menos un tercio del país. Ahora puedes ir derecho al rojo y matarlo, o tomarte tu tiempo y conquistar los otros territorios uno a uno.

BLOODWYCH

(Todos los formatos)

Aquí tenéis una trampa para el modo de dos jugadores.

Cuando te ataca un monstruo que crees que va a ser demasiado peligroso para tu equipo, haz que el otro jugador lo oculte detrás de un tabique de madera. Atrae al monstruo para que pase el tabique que esconde a tus cómplices.

Después, el otro jugador se comunica con el monstruo a través del tabique (asegúrate de que están frente a frente). Ellos deben mantener apretado "COMUNICATE AND RECRUIT" (comunicación y reclutamiento, se hace mejor con un joystick autodisparo). Corta entonces las luces que están fuera mientras tu cómplice corta las luces en la opción de comunicación. Esto funciona con Zendik, con el Entroy y con otras criaturas del castillo.

ROCKET RANGER *(Amiga)*

Si no quieres que el poder de Hitler se extienda por todo el planeta, cuida de tus espías en los diferentes países, además de prestarte una valiosa información pueden poner a tu favor a una gran parte de la población. Para volar, prueba a pulsar el botón de disparo cada vez que oigas un pitido, cuando éste sea continuo mueve rápidamente el joystick hacia arriba.

TEENAGE QUEEN *(Amiga y PC)*

Si deseas ver todas las pantallas que componen este erótico juego de poker: es muy sencillo. Haz una copia de seguridad del disco y guarda el original. Sobre la copia de seguridad renombra los ficheros con los nombres de las distintas pantallas, de forma que los últimos sean ahora los primeros. Al ejecutar el programa consegirás que la chica aparezca desnuda y se vaya vistiendo según ganas.

NEW ZEALAND STORY (Amiga y Atari ST)

Para conseguir los siguientes desvíos de tiempo tienes que disparar siempre, y a veces además tendrás que saltar y disparar o montar en una nave.

Consejo: En el nivel 2-2 hay un arrecife con una flecha verde señalando recto. Si saltas al agua perderás la mitad del nivel.

Fin de los Guardias del Nivel

1-4 La Ballena: Para evitar que te mate antes de que te trague (I) sin un barco: mantente todo lo lejos a la izquierda que puedas sin llegar a los espigones. (II) Con un barco: mantente detrás o en él. Cuando estés dentro, sigue disparando para evitar gotas ácidas.

2-4 El Pulpo: Mantente en la parte superior del arrecife y dispárale bombas continuamente. Si no has conseguido bombas antes de llegar a él, mata algunos malos y pronto seguro que alguno dejará caer algunas bombas.

3-4. La Momia: empieza en la plataforma inferior y dispara al estomago, salta justo antes de que te golpeen las minas. Continúa hasta que reviente.

4-4 El Barco: Baja a la parte inferior derecha ....y encontrarás uno de los pequeños Kiwi.

5-4 La Morsa: Dispara al globo en el que está. Bombas, laser y bolas de fuego son lo mejor. Regatea las bombas que te dispara.

Niveles de desvío en el tiempo

1-1 A mano izquierda del Kiwi opuesto a la parte superior del arrecife. Salta y dispara a la izquierda (si tienes bombas vete tan lejos a la izquierda como sea posible).Pasa al nivel 1-4. Hay 2 Pastillas de alargar la vida.

1-2 Desde el comienzo hay dos arrecifes. En la parte superior del arrecife dispara a la izquierda. Pasa al nivel 1-2. Hay 2 Píldoras para alargar la vida.

1-3 Desde la posición inicial hay 12 arrecifes y un muro a la derecha. Ve al otro lado del muro y dispara al segundo arrecife desde abajo. Necesitas un barco. Pasa al nivel 2-1. cerca del final del recorrido.

1-4 Si coges el desvío del tiempo en 1-1 vas al nivel 1-4, donde están las píldoras que alargan la vida. Dispara a la izquierda. Pasa al nivel 2-1.

2-1 Sobre tu amigo Kiwi hay un pequeño tunel que te lleva a unas escaleras como arrecifes que llevan a una pequeña caverna donde hay dos frutas. Dispara a la fruta de la derecha. Necesitas un barco para llegar al tunel. Pasa al nivel 3-4.

2-2 Al llegar a la primera flecha verde que apunta hacia arriba, hay dos malos. Dispara al lugar por donde empiezan a aparecer. Necesitas un barco. Pasa al nivel 2-2. Salta solo para salvar al Kiwi.

2-3 Sigue las primeras aguas a las que llegues. Al final hay 2 arrecifes con espigones. Ponte de pie en un arrecife y dispara al otro. Pasa al nivel 2-3. Te lleva a mitad de camino en el nivel.

2-4 Levántate en el arrecife que lleva al pulpo. Ponte frente a él y dispara. Pasa al nivel 3-1. te quita algunas balas mortíferas.

4-1 Encima de las pildoras para alargar la vida hay un túnel. Dispara a la segunda letra de la derecha. Debes estar en un barco pato si no no funcionará. Pasa al nivel 4-2.

4-4 Debajo del Kiwi a la izquierda hay algunos espigones. Ponte en el que está a mano izquierda. Dispara al mismo tiempo que das saltitos. Dispara a la derecha. Pasa al nivel 5-1.

RECETAS DE COCINA: Un disco... ¡Humm!

PCW EN CASA

Precio: 5.000 ptas

Descubra los secretos de la cocina con este interesante recetario para PCW accesible en todo momento con la pulsación de una sola tecla. Sepa qué debe poner y los ingredientes entre multitud de recetas divididas en tres grupos: Entradas, Sopas y Purés, Legumbres, Arroz, Verdura y Hortalizas; Pescados y Mariscos, Carnes, Aves y Caza; Huevos y Pastas, Aperitivos, Salsas, Postres, etc. Las recetas han sido elaboradas por tradición familiar, amistades, restaurantes, libros de cocina, revistas, etc.

Si quieres poseer un completo recetario de cocina en tu PCW llama al Club A.USER Tf. 253 86 20 ó 253 77 94 o escribe al Apartado 42033 de Madrid.

Entra en juego y gana la liga con...

EUROPEAN SUPERLEAGUE

TURRICAN

(Amstrad CPC)

Teclea el listado y grábalo en una cinta o disco virgen, ahora haz RUN (Enter), te será de gran ayuda para acabar este difícil arcade.

```
10 '        VIDAS INFINITAS PARA TURRICANE
20 ' POR ENRIQUE SANCHEZ H. pokes de J.C
arlos
30 MODE 1
40 PRINT "INTRODUCE LA CINTA Y PULSA UNA
 TECLA":CALL &BB18
50 KEY 1,CHR$(13)+"run 120"+CHR$(13)
60 CALL &BD37:MODE 1
70 PRINT "En el momento de  dar un error
 pulsa la"
80 PRINT "    tecla F1 en el teclado num
erico"
90 PRINT:PRINT:
100 ON ERROR GOTO 110
110 LOAD "!",&5000
120 MODE 1
130 PRINT "POKEANDO LAS DATAS"
140 control=0
150 MEMORY &3000
160 FOR f=&4500 TO &4507:READ a$:POKE f,
VAL("&"+a$):NEXT
170 DATA 3E,0,32,62,8F,C3,0,1B
180 FOR f=&4000 TO &426B:READ a$:POKE f,
VAL("&"+a$):control=control+VAL("&"+a$):
NEXT
190 IF control<>62559 THEN PRINT "ERROR
EN LOS DATAS":END
200 CALL &4000
210  DATA 3E,0,21,E1,E9,22,0,80,CD,0
220  DATA 80,11,65,2,19,11,70,42,1,71
230  DATA 2,ED,B8,C3,2A,40,0,1A,19,18
240  DATA F,6,3,0,1,2,14,16,12,9
250  DATA D,1A,31,0,80,F5,3E,0,CD,E
260  DATA BC,1,0,0,CD,38,BC,CD,A7,40
270  DATA F1,4F,E6,F,32,71,42,B9,3E,64
280  DATA DD,21,0,C0,CC,BF,40,1,1,BC
290  DATA ED,49,1,20,BD,ED,49,1,2,BC
300  DATA ED,49,1,2A,BD,ED,49,1,6,BC
310  DATA ED,49,1,18,BD,ED,49,FB,21,2A
320  DATA 40,3E,10,2B,3D,F5,E5,46,48,CD
330  DATA 32,BC,E1,F1,20,F3,CD,B4,40,3E
340  DATA 65,DD,21,25,2,CD,BF,40,3E,66
350  DATA DD,21,0,80,CD,BF,40,3E,67,DD
360  DATA 21,0,0,CD,BF,40,3E,A8,32,AB
370  DATA E6,31,FE,0,C3,0,45,3E,10,1
380  DATA 0,0,3D,F5,CD,32,BC,F1,20,F5
390  DATA CD,41,BC,2C,45,CD,19,BD,10,FB
400  DATA C9,32,D6,40,DD,22,DE,40,3E,FF
410  DATA DD,21,65,42,11,A,0,CD,43,41
420  DATA 3A,65,42,FE,0,20,ED,ED,5B,6D
430  DATA 42,21,0,0,19,ED,5B,66,42,A7
440  DATA ED,52,E5,DD,E1,CD,43,41,3A,68
450  DATA 42,32,22,41,3A,69,42,32,E,41
460  DATA 2A,6A,42,22,10,41,DD,2A,DE,40
470  DATA ED,5B,66,42,2A,6,42,D5,E5,E
480  DATA 0,7E,AB,A9,77,23,1B,7A,B3,20
490  DATA F6,E1,D1,3A,6C,42,17,30,20,E
500  DATA 0,6,1,7E,B9,20,B,23,1B,7E
510  DATA B7,79,28,4,46,23,1B,7E,DD,77
520  DATA 0,DD,23,10,F9,23,1B,7A,B3,20
530  DATA E2,37,C9,F3,ED,53,2,42,DD,22
540  DATA 6,42,6F,67,22,F3,41,D9,C5,D5
550  DATA 1,10,7F,11,1,5B,D9,97,32,26
560  DATA 42,3E,57,32,64,42,21,EF,41,22
570  DATA ED,41,1,10,F6,ED,49,26,32,6
580  DATA 9C,3E,16,CD,40,42,30,F5,3E,C6
590  DATA B8,30,F0,25,20,EF,6,C9,CD,44
600  DATA 42,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,44
610  DATA 42,30,DC,D9,16,43,D9,DD,21,F0
620  DATA 41,11,2,0,6,12,2E,1,78,6
630  DATA D7,CD,40,42,D2,2A,42,3E,E7,B8
640  DATA CB,15,3E,15,D2,A3,41,DD,23,DD
650  DATA 2B,3A,26,42,85,32,26,42,3A,64
660  DATA 42,AA,AB,AD,DD,77,0,6,9,CB
670  DATA 63,28,D,3A,64,42,C6,7B,83,92
680  DATA 32,64,42,5,5,5,3A,64,42,C6
690  DATA EF,32,64,42,DD,23,1B,7A,B3,C2
700  DATA A0,41,C3,EF,41,21,0,0,11,0
710  DATA 0,ED,52,C2,51,41,1B,21,D,42
720  DATA 22,ED,41,11,0,0,DD,21,0,0
730  DATA 6,1,C3,A0,41,11,22,42,ED,53
740  DATA ED,41,ED,4A,11,1,0,DD,21,24
750  DATA 42,6,3,C3,A0,41,7D,C6,0,FE
760  DATA 0,37,28,6,1,80,7F,ED,49,C7
770  DATA 1,0,F6,ED,49,D9,3E,54,ED,49
780  DATA ED,79,D1,C1,D9,C9,CD,46,42,D0
790  DATA 3E,16,3D,20,FD,A7,4,C8,3E,F5
800  DATA DB,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79
810  DATA 2F,4F,D9,A3,82,ED,49,ED,79,D9
820  DATA 37,C9,0,0,0,0,0,0,0,0
```

JACKSON CITY

(Todos los formatos)

Para este último programa de los chicos de Diabolic tenemos un interesante truco, desplaza la nave todo lo que puedas a una de las esquinas del marco de la pantalla. Cada vez que se te aproxime un enemigo o un disparo, alójate a cualquiera de las tres restantes esquinas, pasar de fase te resultará sumamente fácil.

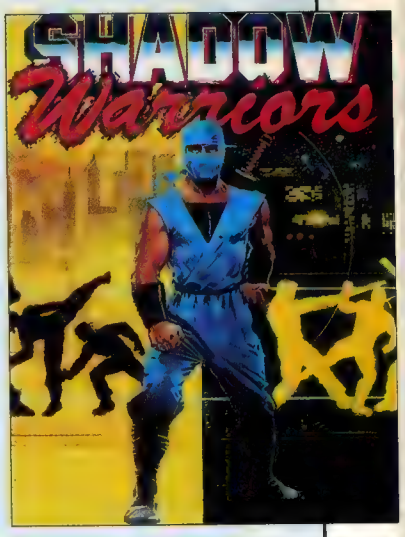
STARBLADE

(Todos los formatos)

Sin duda alguna, uno de los juegos más polémicos desarrollados por la empresa francesa Silmarils es Starblade, una compleja videoaventura situada en el espacio, muy similar a otros productos de la misma empresa. No obstante, no os asustéis, ya que con los trucos que a continuación os ofrecemos la misión os resultará mucho más fácil.

- Si te quedas sin fuel envía un mensaje de socorro, recibirás ayuda y el coste de esta será deducido de tu cuenta.
- Si sufres una invasión alienígena, acude a destruirlos. Ten cuidado cada vez que suene la compuerta, los alien se volverán a reproducir.
- Puedes comerciar con distintos planetas, dispones de grandes cantidades de materias que pueden ser de gran utilidad en otros planetas.

```
10 REM Cargador De SHADOW WARRIOR
20 REM Version AMSTRAD DISCO ORIGINAL
30 REM Por Enrique Sanchez H.
40 REM Pokes de J. Carlos (1990)
50 MODE 1
60 PRINT "INSERTA DISCO ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
70 CALL &BB18
80 CLS:PRINT "Pokeando Datas"
90 DATA 3E0032DFFCC34EBDF321F051115000
100 DATA 010800EDB0211A52111A92010004ED
110 DATA B0C31A9200000000000000000F321F6
120 DATA 9222390031FF93FB3E14CDFF93CD5E
130 DATA 932100C01101C001FF3F3600EDB0AF
140 DATA CD3493DD2100C01100403E00CD1394
150 DATA 213E93CD7393DD21000211F0543E01
160 DATA CD1394DD21009611FF293E02CD1394
170 DATA CD02933A0193B728443E04CDF992DD
180 DATA 2100401100403E04CD13943E05CDF9
190 DATA 92DD2100401100403E05CD13943E06
200 DATA CDF992DD2100401100403E06CD1394
210 DATA 3E07CDF992DD2100401100403E07CD
220 DATA 1394CD5E93CD88932100C01101C001
230 DATA FF3F3600EDB0DD2100C01100403E03
240 DATA CD1394214E93CD7393AFCDF9923A68
250 DATA 92FE2120033260BD3E14CDFF93F33E
260 DATA 3332FFBFC35000FBED4DF6C0067F4F
270 DATA ED49C9003AFF7F322F93AF320193CD
280 DATA F9923E1932FF7F3E04CDF9923E2D32
290 DATA FF7FAFCDF9923AFF7FFE1920053E01
300 DATA 3201933E0032FF7FC9E603F68C4F06
310 DATA 7FED49C9140C170407131F1C0A1216
320 DATA 06020B0E0014041F15070A0C1C1600
330 DATA 0B171D0E1E14067F0E00C5ED493E14
340 DATA C640ED79C10C79FE1020F0C9067F0E
350 DATA 00C5ED497EC640ED79C10C2379FE10
360 DATA 20F0C90101BC3E1BED4904ED79050C
370 DATA 3E28ED4904ED790106BC3E14ED4904
380 DATA ED79050C3E1DED4904ED79C9000000
390 DATA 00000000000000000000000000000
400 DATA 00000000000000000000000000000
410 DATA 00000000000000000000000000000
420 DATA 00000000000000000000000000000
430 DATA FF00FF1A95500005952D9405069B05
440 DATA 5C92F64001107FED49ED79C9000000
450 DATA 05004602000000F3DDE5D5C1D1D96F
460 DATA 260029116D95197E2356F5D5210089
470 DATA CD5194D921008978B12817EDA07CFE
480 DATA 8B20F5D9D1F15F147AFE0A7B200316
490 DATA 013C18D9D1F137FBC9326B953D3256
500 DATA 957A32F4942269950 17EFA3E01ED79
510 DATA FD210994DD215995CD0C95FD210994
520 DATA FD7E00B720EF3A6C95B720203C326C
530 DATA 95DD216695CD0C95FD210994DD2157
540 DATA 95CD0C95FD210994FDCB006E28EFFD
550 DATA 210994DD215395DD3403CD0C95FD21
560 DATA 0994DD215795CD0C95FD210994FDCB
570 DATA 006E28EFDD215995CD0C95DD215395
580 DATA FD210994FD7E03DDBE0320D1DD215C
590 DATA 95FD6E03FD6604DD7503DD7404FD66
600 DATA 06FD7E05E6F0F606DD7705DD7406DD
610 DATA 7707FD2A6995CD0C95017EFAAFED79
620 DATA C9DD4600DD23C5DD7E00DD23CD3695
630 DATA C110F4017EFB1110C0ED78CB67C8BA
640 DATA 38F80CED78FD7700FD230D18EDF5F5
650 DATA 017EFBED788730FB873003F1F1C9F1
660 DATA 0CED790D3E053D0020FCF1C9030F00
670 DATA 050108024A000946000500460246 2A
680 DATA FF0207000089050101030408090 60B
690 DATA 090F05130116061A02FBE1C9000000
700 MEMORY 20975:CHECK=0:FOR N= 20976 TO
 21888 STEP 15
710 READ A$:FOR I=0 TO 14
720 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
730 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 88400 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
740 CALL &51F8
```



SHADOW WARRIOR *(Amstrad CPC)*

Magnífica conversión de la máquina recreativa de Taito, no obstante, lo suficientemente difícil como para volvernos locos. La medicina es este estupendo cargador de nuestro habitual colaborador Enrique Sánchez Hilara. Teclea, graba y haz RUN (Enter).

POP UP *(Amstrad CPC)*

Hace algún tiempo la empresa francesa Loriciels lanzó al mercado un juego que se caracterizaba por su sencillez y adictividad. Ahora, después de algún tiempo, la también francesa Infogrames ha lanzado un videojuego similar (se podría decir que es el mismo) que se diferencia en que posee bonitos fondos para el escenario.

El cargador que os ofrecemos nos permitirá acabar el juego con gran facilidad, ya que nos ofrece interesantes ventajas sobre el juego normal. Teclea el cargador, grábalo en un disco o cinta virgen, haz RUN (Enter) y... a disfrutar.

```
10 ' POKES PARA POP-UP DISCO
20 ' J.CARLOS FERNANDEZ (1990)
30 ' CARGADOR POR ENRIQUE SANCHEZ H.
40 MODE 1:POKE 0,0:BORDER 0
50 PRINT "INSERTA EL DISCO Y PULSA UNA T
ECLA":CALL &BB18
60 OPENOUT "L.A":MEMORY 999:CLOSEOUT
70 FOR F=&50 TO &81:READ A$:POKE F,VAL (
"&"+A$):NEXT
80 LOAD"MP.BIN",&9200
90 POKE &9357,&50:POKE &9358,&0
100 CALL &9200
110  DATA 3E,5D,32,C,5,3E,0,32,D,5
120  DATA C3,E8,3,3E,0,32,98,1D,32,A5
130  DATA 1F,32,8D,21,32,14,1D,32,21,1F
140  DATA 32,EF,D,32,42,10,3E,7D,32,C
150  DATA 5,3E,5,32,D,5,C3,7D,5,0
```

La mejor forma aumentar tu experiencia es ganarte a los hostiles habitantes de la Isla de Drakkhen, y lograr de esta forma su ejército, su armamento y otras cosas.

Consejos sobre los Puñetazos

DRAKKHEN

Al principio del juego es más fácil decir esto que hacerlo, dado que la mayor parte de las cosas parecen mucho más fuertes que tú. Para ayudarte a determinar si quedarte e intercambiar golpes o huir con el rabo entre las piernas, aquí te damos una lista de criaturas y la dificultad que hay de eliminarlas.

Guardias Jorobados: Al principio son muy difíciles de derrotar y tus guerreros y exploradores deben controlarlos, si es posible.

Guardias Lagartos: Son más fáciles de manejar y a menudo te proporcionan escudos y armas. En el nivel uno los caracteres de estos son difíciles y hay que hacerles frente con guerreros.

Babas Burbujeantes: Una molestia venenosa con la que es fácil acabar.

Serpientes Azules: son bastante fáciles de matar y te dan muchos puntos de experiencia. Sin embargo, pueden envenenar un carácter durante el combate. El sacerdote lo puede solucionar usando tu segundo deletreo.

Escorpiones: Estas criaturas también son difíciles de eliminar al principio, y normalmente suelen envenenar alguno de tus caracteres. Deja que el sacerdote los cure rápidamente.

Serpientes Grandes: Como los escorpiones, aunque algo más fáciles de matar.

Los Caballeros Drakh: Son enormes criaturas vestidas con capas naranjas. Al principio son extraordinariamente difíciles de eliminar y se deben evitar hasta que tus guerreros estén por lo menos en el nivel dos o tres.

Dragones Voladores: Los hay de todas formas y colores y son fatales para todos los caracteres en niveles bajos. Sin embargo, te pueden proporcionar armas poderosas y puntos de mucha experiencia.

Muertos Vivientes Aulladores: Estas apariciones esqueletoides son un gran estorbo durante un tiempo, pero se les puede matar con fuerza fruta y deletreando el número once en la libreta.

Demonios Sonrientes: Estos pequeños jokers son muy peligrosos incluso cuando tus caracteres han llegado al nivel tres o similar.

Centauros: Violentos y peligrosos, no debes luchar contra estas criaturas a no ser que tengas jugadores fuertes y armados hasta los dientes.

Monstruos Pétreos: Tienen un puño poderoso y sólo pueden ser destruidos por caracteres fuertes con buenas armas.

Los Señores Drakh: Son criaturas con tocados plateados y anaranjados. Son extremadamente poderosos y pue-

den paralizar tus caracteres con magia. ¡Trátalos con mucho cuidado!

Gnomos Gigantes: Estas criaturas se encuentran en los lugares más arriesgadas y son extremadamente peligrosas y fuertes. Pueden tomar y dar muchos golpes (puntos). Lo mejor es mandar un carácter poderoso e invisible a atacarlos.

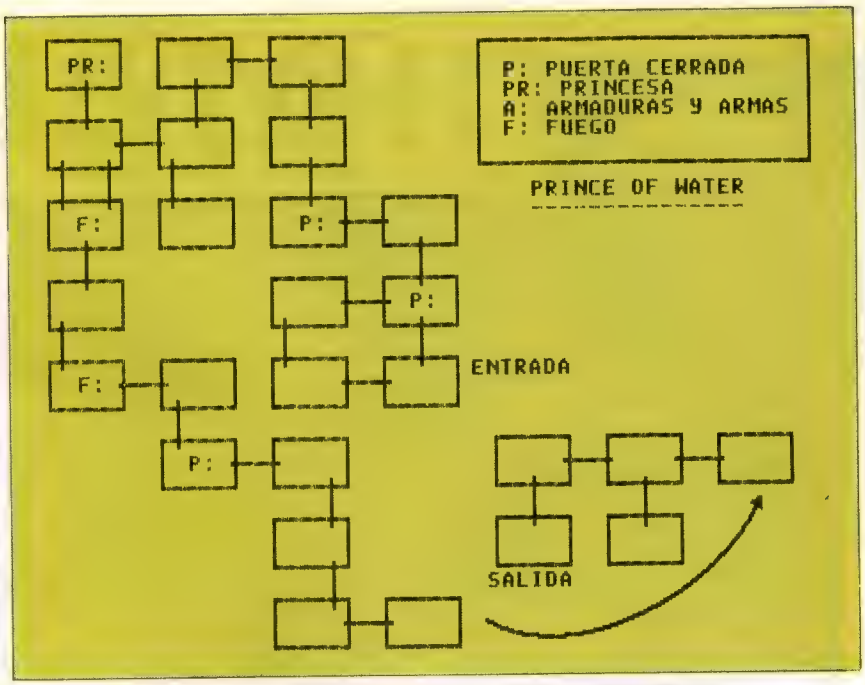
Dragones: Aparecen principalmente en el Desierto y en el área alrededor de los Firestones. Son mortíferos y deben ser derrotados lo más rápidamente posible.

Estas criaturas están listadas en orden de peligrosidad creciente. Los del final podrían ahogarte los nuevos caracteres en un abrir y cerrar de ojos, e incluso caracteres de gran experiencia, hasta los niveles ocho y nueve y más allá.

Después de derrotar a los enemigos poderosos, sería una buena idea salvar el juego en este punto y guardarlo para evitar la pérdida de puntos de experiencia valiosos.

Artículos con poderes:

Durante la exploración te encontrarás con anillos, cetros, y pociones. Estos anillos y cetros normalmente realzan una de las características de tus caracteres o les da una habilidad especial.



Anillos: Invisibilidad, impalpabilidad, recuperación, poder y comprensión. Además hay uno que, cuando se agota parece que no te aporta nada, sin embargo lo que hace es doblar los golpes que da tu carácter, por lo tanto resulta realmente útil.

Cetros: Como los anillos.

Armas: Dagas, cachiporras, varas y espadas son las armas básicas.

Sin embargo se pueden lograr también grandes espadas, cimitarras, arcos y rastros, normalmente de las criaturas más difíciles. Las armas con poderes extra se puntuan de +1 a +3.

SUPERTRUCOS

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

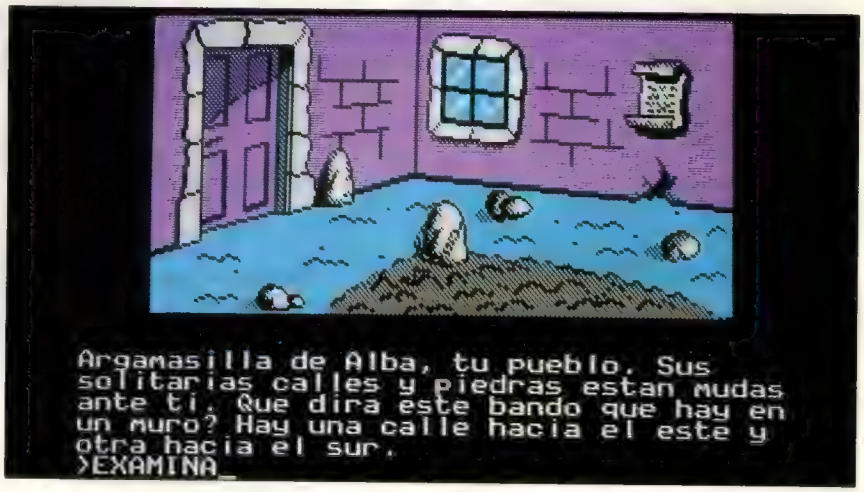
BIG CHIPO

Sujeto: Manuel Raja Siguenza, de Elche, Alicante.
Asunto 1: Los Pájaros de Bangkok, ni idea.
Big Chipo: Han secuestrado a tu amiga Teresa Marcé y debes rescatarla. Autobús al Hotel, dirígete a la Embajada y dí "soy Carvalho", la secre te orientará. En comisaría pregunta por Charoen, te explicará cosas y te dará algo. Vuelve al Hotel, entrega tu reserva, sube a tu habitación y escapa del comisario por el balcón. En el Restaurante hay una gorda que hace que te cuelguen en un basurero, balancéate y quedarás libre en un pequeño laberinto, aprovecha para leer el papel, vete al Bar y compra opio para padres de Archit, el camarero te presenta a una chica. Luego vé al canal y en chalupa alquilada, dirígete al mercado.Ahora prueba tú un poquito. ¿Vale?.
Asunto 2: Aventura Original 2. ¿Se puede cruzar el precipicio?. ¿Cómo?.
Big Chipo: Si. Con la magia de la varita.

Sujeto: Guillermo Lago Flores, de Madrid.
Asunto 1: Megacorp. No pasa al policía.
Big Chipo: Dejar pistola, no puedes ir armado.
Asunto 2: No sale de la alcantarilla.
Big Chipo: Empujar tapa, girar tapa.

Sujeto: Adela Ma. Dalmau Utrera, de Málaga.
Asunto 1: Jabato. Escapar de la cárcel.
Big Chipo: Saca el ladrillo suelto de la pared con la hebilla del cinturón del muerto. Ocúltalo y úsalo en el guardían. Alcanza las llaves con el susodicho cinturón. Examina otras celdas y coge petaca, dentro hay polvos para dormir guardias.
Asunto 2: Cozumel. ¿Como conseguir dinero?.
Big Chipo: En la escuela hay una barra para abrir el barril y sacar el dinero (no coger).
Asunto 3: ¿Como escapar de la isla?
Big Chipo: En el mercado compra luz y combustible embotellado, frutas para el cura y el maestro y vestido para Zyanya, (debes rescatarla). En la taberna ayuda al borrachito. Sé cortés con todos.
En la segunda parte busca tesoro en el templo y véndelo en el Cedral para comprar barca y escapar.

Sujeto: Franciso Javier Soteras, de Burlada, Navarra.
Asunto 1: Jabato. No sabe la adivinanza del Druida.
Big Chipo: Son tres. Con éste acertijo las sabrás: San Pio le da Te a un Loro.
Asunto 2: Utilidad del anillo.
Big Chipo: En la primera, para ponértelo en el dedo. En la segunda, al final se convertirá en poderosa espada.
Asunto 3: Quijote, parte 2. Problemas con la clave porque su PC 1512 no imprime las comillas.



Big Chipo: La ingeniosa clave no tiene comillas ???.

Sujeto: Juan José Cano Rodriguez, de Almería.
Asunto 1: Quijote. Problema de vida o desesperación. Quiere instrucciones.
Big Chipo: Parte 1: Hay que salir de casa, (ponte la armadura y busca la llave), reune tu equipo y una luz para velar tus armas y hacerte caballero. Parte 2: Hacer el bálsamo de Fierabrás, descansa con frecuencia y cántale a tu amada.
Asunto 2: Pide truco para solución.
Big Chipo: No tendría ningún sentido; tendrás que jugarla.

Sujeto: Guillermo Briones Galán, de Pontevedra.
Asunto 1: Quijote. ¿Donde coloco el tablón?. ¿Cómo?.
Big Chipo: En el acantilado al sur de Argamasilla. Dejar tablón Oeste.
Asunto 2: ¿Dónde y cómo coloco el pedrusco?.
Big Chipo: Cerca del pantano de Ruidera. Dejar piedra, subir piedra y pasar por la piedra al otro lado.
Asunto 3: Esquema general.
Big Chipo: Ver sujeto anterior.
Asunto 4: Próximas aventuras.
Big Chipo: Que yo sepa: Los Templos Sagrados (segunda parte de la trilogía de Ci-U-Than), Cristobal Colón, y Chichén Itzá (tercera parte de la susodicha trilogía).

Sujeto: Susana Rodríguez, de Barcelona.
Asunto 1: Aventura Original 2. Ayuda para el laberinto Norte.
Big Chipo: Entrada: N, S, E, O, Abajo. Salida: Subir, S, E, N, Bajar, S.
Asunto 2: No se recarga la pila.
Big Chipo: Meter moneda, sacar pila de linterna, metar pila en máquina (se recarga), sacar pila de la máquina y meter pila en linterna.

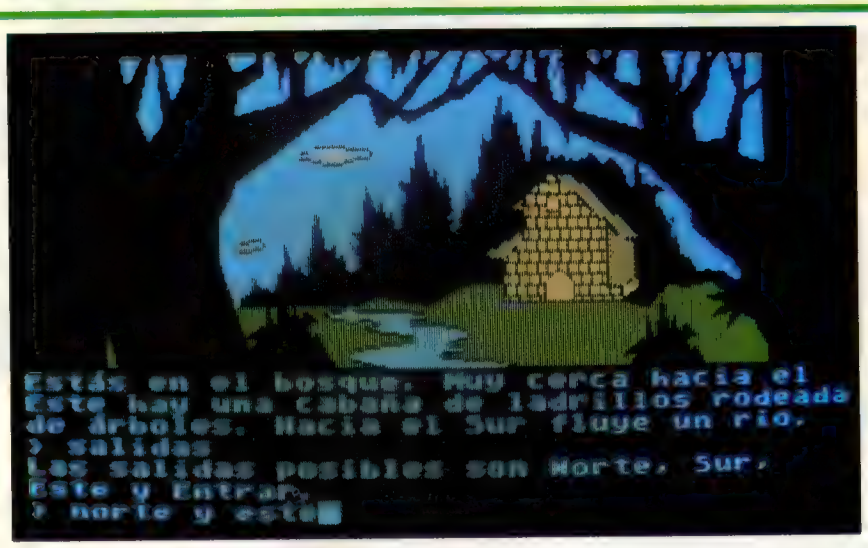
Sujeto: Darío Rodriguez, de Barcelona. (Hermano del sujeto anterior, I suppose).
Asunto: Aventura Original 2. ¿Por qué al abrir la almeja me rueda la perla por el suelo?.
Big Chipo: Supongo que la almeja te suelta un perlitajo porque está cabreada con tanto tridenmeneo, y la perla, obje-

to esférico, rueda por el inclinado suelo hacia las profundidades. No te preocupes, baja y recógela.

Sujeto: Javier Bahamonde Amor, de Pontevedra.
Asunto 1: Quijote 1. ¿Cuál es y dónde se coge el objeto para el Bálsamo.
Big Chipo: El único objeto que sirve de algo para el bálsamo, en ésta parte, sería la botella.
Asunto 2: Quijote 2: ¿Cómo se consigue la bacía del barbero.
Big Chipo: Asústalo con tus cánticos.
Asunto 3: ¿Dónde está el romero?.
Big Chipo: En el suelo del bosque, al Oeste y Norte de la Calle Sombría.

Sujeto: Alejandro Martinez, de Torrelavega, Cantabria.
Asunto 1: Original 2. ¿Cómo recargo la pila?. ¿Cómo salgo?.
Big Chipo: Ver sujeto más arriba.
Asunto 2, 3 y 5. No las conozco como aventuras.
Asunto 4: Megacorp. ¿Cómo se cruza el lago?.
Big Chipo: En barca y remando.

Sujeto: Alejandro Contreras Aguilar, de Marbella, Málaga.
Asunto 1: Megacorp. Salida de la cárcel.
Big Chipo: Tienes lista de claves, necesitas tres, debes probar cada una hasta encontrarla. Unos 15 minutos.
Asunto 2: Original. No puede huir con todos los tesoros.
Big Chipo: La avaricia rompe el saco, y en éste caso lo eres tú.



Déjalo todo y corre por tu vida. Te llevarás una sorpresa final.
Asunto 3: Cozumel. No sabe que poner cuando el programa le pide un nombre para el fichero al pasar a la segunda parte.
Big Chipo: Todos los datos de tu situación se graban como un fichero. Dale el nombre que quieras, pero recuérdalo y dale uno apropiado para que sepas lo que es al cargarlo.
Asunto 4: Futuras aventuras en proyecto.
Big Chipo: Ver más arriba.
Asunto 5: Dirección de Aventuras A. D.
Big Chipo: Apartado 61, Mislata 46920, Valencia.
Para el Club: Apartado 319, Valencia 46080.

Sujeto: Olalla Rodríguez, de La Floresta, Valldoreix.
Asunto: Original 2. ¿Cómo evitar al Troll y desencadenar al Oso Peposo?.
Big Chipo: Dale el Huevo de Oro, único tesoro recuperable con las palabras mágicas grabadas en la habitación donde lo encontraste (La del Gigante). Luego rescata a Peposo, cuya cadena es el tesoro que te falta, y llévalo hasta el puente para que se enfrente con el Troll. Dí las palabras y tendrás tu Huevo de nuevo en su habitación original.

Sujeto: Tomás Saavedra, de Bollullos del Condado, Huelva.
Asunto 1: Cozumel. ¿Cómo pedir algo en la taberna?.
Big Chipo: Tabernero "Dame Ron" (o lo que quieras beber).
Asunto 2: Jabato. Fideo no le entiende.
Big Chipo: "Decir ven conmigo" no funciona porque las comillas van despues de Decir.
Asunto 3: Guerra de Vajillas. Información.
Big Chipo: Parte 1: Encuentra a tus amigos y sal del planeta.
Parte 2: Destruye la estrella.
Asunto 3: Enigma de Aceps. ¿De qué vá?. ¿Es buena?.
Big Chipo: Transcurre en el interior de una pirámide. Eso es muy subjetivo, salió hace algunos años y es jugable.

Sujeto: Big Chipo.
Asunto: Toy cansao.
Big Chipo: Desconéc... Psstt... ¡PUFF!

DOCTOR CHANCA - 1990

sinclair

EL ACTION PACK DE SPECTRUM ES DEMASIADO... VIENE CON JOYSTICK, JUEGOS Y UNA PISTOLA ELECTRÓNICA QUE NO VEAS CÓMO TIRA...

YA...

¡HIF!

¡ARGHS!

¡ARGHS! ¡HUYAMOS! AHORA TIENE PISTOLA.

BUU! BUU!

¡HORROR!

ZX SPECTRUM+2 ACTION PACK

CON EL CPC 6128 COLOR DE AMSTRAD, ADEMÁS DE TENER TU ORDENADOR, PUEDES VER LA TELEVISIÓN... LLEVA TELECONVERTIDOR ¡ALUCINANTE! ¿NO?

SÍ...

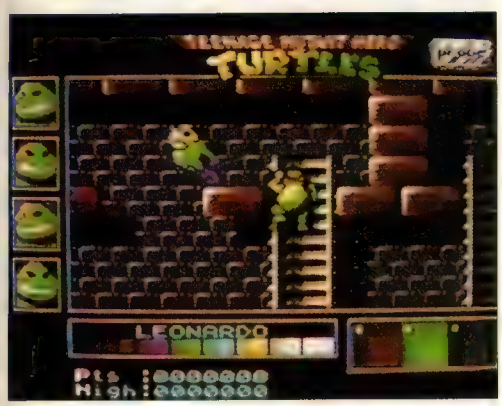
AMSTRAD

¡TU ELIGES, CHAVAL!

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Ronda de Valdecarrizo, s/n Sector 10 Parcela 2 P.Ind. Tres Cantos
28760 Colmenar Viejo (MADRID)

Y TAMBIEN:

- 66 Cubik Road
- 68 Trucos CPC
- 70 Listados CPC



LAS TORTUGAS NINJA

Después del éxito obtenido en otros paises por la película de las Ninja Turttles, Image Works se ha preparado para el lanzamiento del juego en todas las versiones de ordenador, 8 y 16 bit. Como podéis imaginaros se trata de un completo arcade en el que la acción, habilidad y las artes marciales son el tema central del juego.

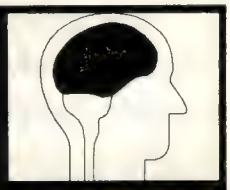
Un aspecto especial a destacar es que la conversión a máquinas de 8 bit ha sido realizada por PROBE SOFTWARE y como bien podemos observar en la foto (Spectrum), han sabido hacer un juego con una calidad gráfica sorprendente, como la mayoría de los trabajos que corren a cuenta de esta compañía.

EL VENGADOR

Sí, se trata del famoso personaje de los comics de Marvel. El Vengador (The Punisher) que ha sido lanzado en Inglaterra por The Edge, empresa de sobra conocida por otros lanzamientos de la talla de Garfield o Snoopy.

El juego nos convierte en vengadores, permitiéndonos elegir el tipo de arma que vamos a utilizar en las escenas de acción. El juego es similar al famoso Operation Wolf, aunque no dispone de scroll y los gráficos son aquí de mayor tamaño y mas detallados.

JUEGOS DE INTELIGENCIA

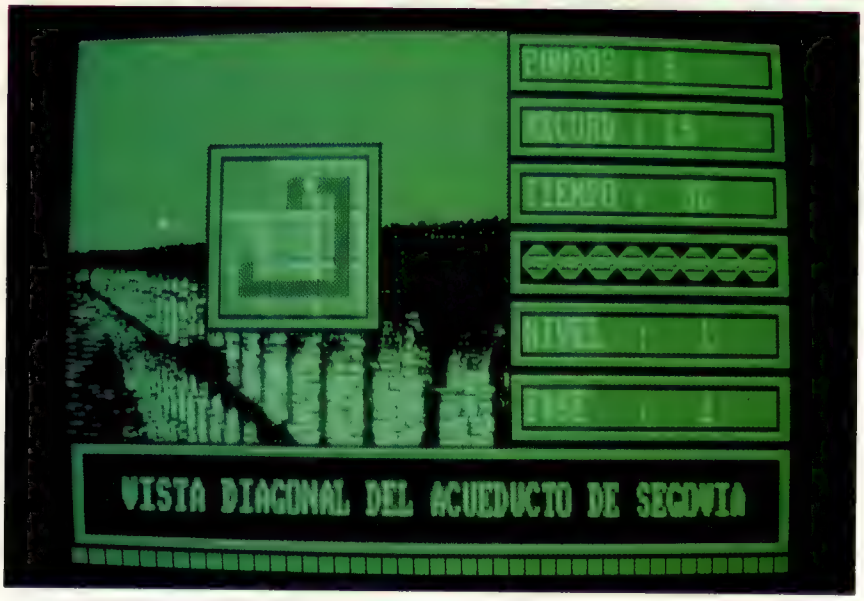


En Inglaterra hace ya algunos meses que hizo aparición un juego llamado Atomix, creado por Thalion. Aquí todavía esperamos a que este interesante producto vea la luz, ya que además de ser muy original, se trata de un juego adictivo e interesante.

El tema principal del juego radica en la construcción de moléculas a partir de un determinado número de átomos. No os asustéis, para ello no es necesario ser premio Nobel en Química, ni si quiera es necesario tener la más remota idea de ella, aunque sin lugar a duda terminemos conociendo un buen número de moléculas: treinta en total, que son los niveles de que dispone el juego.

Cubik-Road

La respuesta de OMK



Se ha dicho tantas veces que el PCW es una máquina en la que no se pueden programar juegos que todos hemos acabado por creérnoslo. Ni siquiera Batman o Head Over Hells, los inolvidables juegos de Jon Ritman, lograron convencer a algunos usuarios. Y lo cierto es que, aunque con ciertas limitaciones, el PCW dispone de grandes juegos y puede competir, en especial en lo que a resolución gráfica se refiere, con otros ordenadores, sobre todo en los llamados juegos de reflejos e inteligencia, tan de moda últimamente. Un ejemplo de ellos es este que nos ocupa, Cubik-Road.

Cubik-Road ha sido creado por OMK, empresa conocida por todos los usuarios del PCW, ya que se dedica casi en exclusiva a la producción de juegos para este ordenador. Y hay que reconocer que se esfuerza en mejorar día a día sus productos.

Centrémonos en el juego. Cubik-Road es uno más de la avalancha de juegos aparentemente muy sencillos pero que nos enganchan peligrosamente hasta descubrirnos un mundo nuevo. Concretamente este es ligeramente parecido a Pipemanía y bastante más a una Coin-Op llamada Cue-Brick. Los elementos que componen la pantalla de Cubik-Road son los siguientes:

- Un marcador a la derecha, en el que se observan distintos y datos vitales para nuestra continuidad en el juego.
- Una imagen digitalizada con la que ilustrar la pantalla.
- Un campo de juego más o menos grande en el que se encuentran otra serie de elementos a examinar.

De la imagen digitalizada, dado que no tiene más función que rellenar la pantalla, no diremos nada por el momento. En cambio, de los otros dos ingredientes hay que hacer pormenorizaciones. Con el único fin de fastidiar a los amantes del orden, esta vez empezaré por el final.

El campo de juego

Está compuesto por una matriz variable en cada ocasión y que, generalmente, se va haciendo más grande a medida que progresamos. En ella hay unos cuadros con trazos en su interior que indicarán el trayecto que va a seguir una bolita, bolita que se desplaza sobre ellos sin que nosotros podamos hacer nada por evitarlo. Pero existe un hueco en la matriz que permite desplazar los cuadros moviendo cada uno de ellos al hueco dejado por el movido inmediatamente antes. Es casi como uno de esos puzzles que estuvieron tan de moda y en los que se trataba de reconstruir una figura. Es casi, pero no es igual, porque aquí no se trata de recomponer el dibujo, sino de mantener durante cierta cantidad de tiempo la dichosa bolita en movimiento sin que se encuentre con el vacío o con un cuadro que no continue el camino.

La zona de marcadores

En esta fase se encuentran todos los datos que necesitamos para saber cuál es nuestra situación actual. Cabe citar el nivel y la fase en la que nos encontramos (hay seis niveles de tres fases cada uno), el tiempo que nos queda para superar la fase (recuerden los estimados lectores que el hecho de que se acabe el tiempo no es una dificultad añadida, sino el objetivo primordial a conseguir) y los Stops que nos quedan. Cada uno de esos Stops representa la posibilidad de detener momentáneamente el incesante deambular de la bolita, mientras nosotros aprovechamos para preparar una prolongación del camino a seguir

por la misma. El número de que disponemos es relativamente amplio, y pueden resultar muy útiles a partir de los niveles 3 ó 4.

Pero... ¿es bueno?

Y ahora pasemos a lo que realmente importa. Menús, control, adicción, acción... En definitiva, pasemos a ver la calidad del programa.

El menú guarda una más que sospechosa similitud con los de Batman o Head Over Hells. Pasando por alto esta sutil apreciación, hay que decir que es correcto. Con él podemos poner o quitar el sonido, redefinir los controles, reinicializar y jugar.

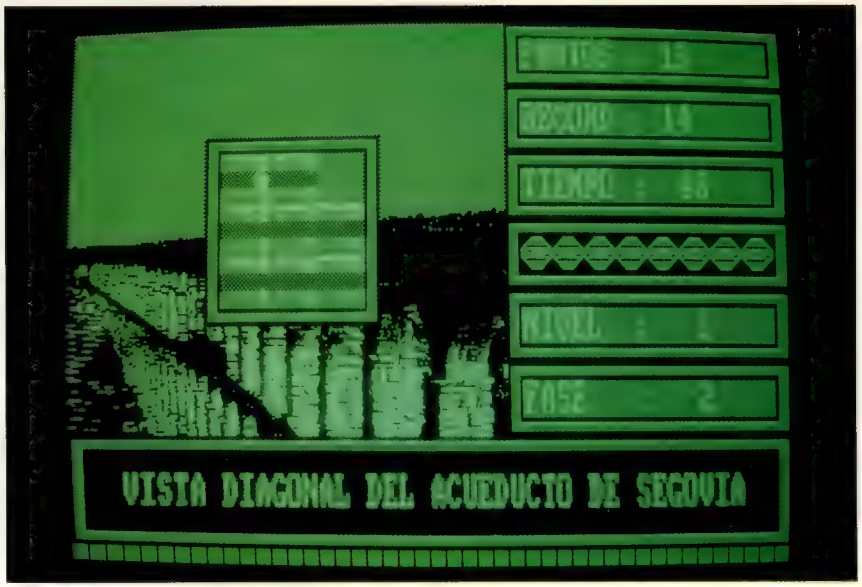
En cuanto al control, se dispone de cuatro teclas para mover la pieza correspondiente en el sentido y dirección pulsados (digamos que si pulsas izquierda, la pieza que está a la derecha del hueco se desplazará a la izquierda). Es mucho más fácil de jugar que de explicar. Tenemos también una para acelerar el movimiento de la bola, otra para activar los Stops y las habituales de pausa y abortar partida.

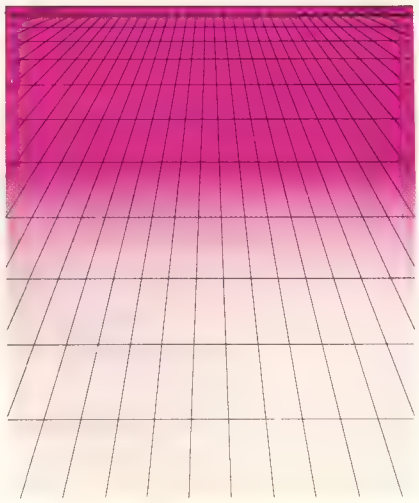
El juego es adictivo (sobre todo si te gusta este tipo de juegos), aunque algunas pantallas, como la segunda o la tercera, son verdaderamente pesadas de jugar, pues el procedimiento es totalmente mecánico (una vez lo descubráis, claro). El movimiento de la bola no es una alarde de programación, entre otras cosas porque desplazar una bolita por un camino no da para más. Quizá los dos puntos más negativos en cuanto a la adicción son que no hay opciones para saltarse las primeras fases (a través de claves, como en Pipemanía), y que sólo tenemos una vida, por lo que hay que andar con pies de plomo.

Por último, queda hacer mención a los gráficos. De los digitalizados decir que representan monumentos y excelencias de nuestra patria (Acueducto de Segovia, Dedo de Dios de Tenerife, Giralda de Sevilla...) y que no tienen demasiada calidad. De la pantalla de juego hay que quejarse, pues, al menos en las primeras fases, es muy pequeña.

Pese a los pequeños defectos de los que no se libra ningún programa hay que concluir recomendando este Cubik-Road que es, cuando menos, divertido.

Ricardo Palomares





VERSION COMENTADA: PCW

Un arcade de inteligencia, al estilo de la máquina recreativa Cue-Brick y con un acabado más que decente es lo que esconde OMK en este su útimo lanzamiento. Una buena opción para los usuarios de PCW.

OTRAS VERSIONES:

Sólo PCW.

Creador:

OMK.

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

Pantallas iniciales muy pequeñas.

Sonido:	-
Gráficos:	7
Adicción:	9

LOS MEJORES CHISTES DE LEPE

• Compruebe como hacer un regalo original produce más placer que uno normal.

• Regale un maravilloso disco de ordenador con los mejores chistes de nuestros amigos de Lepe.

El regalo ideal para motoristas, navieros, estudiantes de arquitectura, militares con y sin graduación, empleados de ultramarinos, reparadores electrónicos, guardias urbanos, pescadores, telefonistas, conductores de autobús y metro, pintores, fontaneros en paro, obreros de la metalurgia, periodistas, taquimecanógrafas, corredores de bolsa, charcuteros, vendedores de automóviles de ocasión, jugadores de mus, suicidas frustrados, enfermeras, inspectores de Hacienda, inspectores de los inspectores, futbolistas, barrenderos, políticos, labradores, ministros, banqueros y resto de la humanidad.

Disponible afortunadamente en CPC, PCW y PC. Pedidos al Club A.USER, llamando a los teléfonos 2538620 y 2539167 (con el 91 delante si se quiere reír fuera de Madrid) o al apartado 42033 también de Madrid.

Precio: **3.500 ptas** (CPC, PCW y PC 3 1/2) y **3.000 ptas** (PC disco 5 1/4). IVA y gastos de envío incluidos.

Ref: LP-1 CPC 6128/464
Ref: LP-2 PCW 8256-8512 y 9512
Ref: LP-3 PC (señalar 5 1/4 ó 3 1/2)

FICHEROS

El presente programa puede ser muy útil para la presentación del software profesional o educativo. Hace un directorio del disco y permite seleccionar y ejecutar el fichero que deseemos.

José Luengo

```
10 CLS:MODE 2:LOCATE 24,2:PRINT "MENU DE
 DISCO"
20 LOCATE 24,4:PRINT "PULSA ESPACE PARA
CATALOGO"
30 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 30 ELS
E :DIR
40 FILENAME$=FILENAME$+"     .BAS"
50 LOCATE 20,20:INPUT "METE NOMBRE DEL F
ICHERO A CARGAR";FILENAME$
60 WHILE A$="":WEND
70 CLS:MODE 1:LOCATE 10,10:PRINT "CARGAN
DO";FILENAME$
80 IF INSTR(FILENAME$,".BIN") THEN LOAD
FILENAME$ ELSE RUN FILENAME$
```

SPACE PANG

Nos encontramos en una galaxia desconocida, repleta de enemigos que intentan cazarnos a toda costa. Sólo nos queda una salida, utilizar el joystick, localizar los puntos de mira enemigos y destruirlos en el menor tiempo posible.

Francisco Javier Olivares

```
10 MODE 1:PRINT "SPACE AUHTS":CALL &BB18
:X=400:TI=1000:SC=0:INK 0,0:BORDER 0:PRI
NT CHR$(23)CHR$(1);:CLS:Q=320:Y=200:MOVE
 10,10:LOCATE 3,3
20 PRINT "SC":LOCATE 11,3:PRINT "TI":DRA
W 630,10,1:DRAW 630,390:DRAW 10,390:DRAW
 10,10:LOCATE 2,2:PRINT SC:LOCATE 10,2:P
RINT TI/20:MOVE X-10,Y:DRAWR 20,0,1:MOVE
 X,Y-10:DRAWR 0,20:F=0:ZD=15:TD=15:Z=110
:T=110:TAG:MOVE Z,T:PRINT CHR$(7);:EVERY
 5,1 GOSUB 80
30 TAGOFF:WHILE TI.-1:A=JOY(0):IF A=0 TH
EN 30 ELSE Y2=Y:X2=X:IF F=1 THEN F=0:PLO
T X3,Y3,2
40 IF (A AND 16)=16 THEN DI:MOVE 10,Y:DR
AW 630,Y,2:MOVE X,10:DRAW X,390:IF (X>(Z
-20) AND X<(Z+36)) AND (Y<T+20 AND Y>(T-
36)) THEN INK 0,26:BORDER 26:CALL &BD19:
INK 0,0:BORDER 0:S=1
50 EI:IF S=1 THEN SC=SC+1:LOCATE 2,2:PRI
NT SC;:SC=0
60 IF ((A AND 1)=1 AND Y<380) THEN Y=Y+2
0 ELSE IF ((A AND 2)=2 AND Y>20) THEN Y=
Y-20 ELSE IF ((A AND 4)=4 AND X>40) THEN
 X=X-20 ELSE IF (A AND 8)=8 AND X<610 TH
EN X=X+20
70 DI:MOVE X2-10,Y2:DRAWR 20,0,1:MOVE X2
,Y2-10:DRAWR 0,20:MOVE X-10,Y:DRAWR 20,0
,1:MOVE X,Y-10:DRAWR 0,20:EI:WEND:PEN 3:
LOCATE 3,5:PRINT "GAME OVER":PEN 1:WHILE
 INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18:RUN
80 Z2=Z:T2=T:Z=Z+ZD:T=T+TD:IF (Z>600 OR
Z<30) THEN ZD=-ZD
90 IF (T>370 OR T<40) THEN TD=-TD
100 TI=TI-1:PLOT -10,0,1:TAG:MOVE Z2,T2:
PRINT CHR$(7);:MOVE Z,T:PRINT CHR$(7);:T
AGOFF:LOCATE 10,2:PRINT TI/20:RETURN
```

CONVERSOR

Si tu principal preocupación son las unidades de medida, o acaso estás resolviendo algún problema matemático, este programa puede serte de gran interés. Con tan sólo diez líneas es capaz de convertir kilómetros en millas, yardas, metros o incluso pies. También funciona con medidas de volumen y peso.

César Valencia

```
10 'CONVERT'
20 MODE 1:FOR A=0 TO 10:READ M$(A),K$(A)
,C(A):PRINT TAB(4)A*2+1 TAB (8);
30 PRINT ":  "M$(A)" TO "K$(A):PRINT TAB
(4)A*2+2 TAB (8)": "K$(A)" TO "M$(A)
40 NEXT:PRINT:INPUT "ELIGE TU OPCION (1-
22)",Q:X=(Q-1) MOD 2:Q=(Q-1)\2
50 CLS:R=1/C(Q):IF X THEN W$=K$(Q):Q$=M$
(Q):R=C(Q) ELSE W$=M$(Q):Q$=K$(Q)
60 PRINT "METE EL NUMERO DE ";W$:INPUT "
",AN:PRINT "LA IGUALDAD ES"AN*R;Q$:END
70 DATA KILOMETROS,MILLAS,1.60934,METROS
,YARDAS,0.9144,METROS,PIES,0.3048
80 DATA CENTIMETROS,PULGADAS,2.54,LITROS
,MEDIAS,0.5683,LITROS,GALONES,4.5461
90 DATA P CUBICOS,M CUBICOS,0.0283168,Y
CUBICAS,M CUBICOS,0.76455
100 DATA KILOS,LIBRAS,0.45359,KILOS,TONE
LADAS,1016.047,KILOS,PIEDRAS,6.3
```

```
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,1:INK 1,25:INK
2,0:INK 3,2:SYMBOL 240,136,85,34,0,136,8
5,43,0:SYMBOL 241,85,34,0,136,85,34,0,13
5
20 X=6:PRINT CHR$(22)CHR$(1):PEN 1:WHILE
 X<35
30 A=INT(RND*4)+1:B=INT(RND*8)+1:WINDOW
#2,X,X+A,10-B,10:PAPER #2,2:CLS #2:WINDO
W #2,X,X+A,12,12+(B/2):PAPER #2,2:CLS #2
40 FOR N=0 TO A:FOR M=0 TO B:LOCATE X+N,
10-M:PRINT CHR$(144):LOCATE X+N,12+(M/2)
:PRINT CHR$(144):NEXT M,N:X=X+A+INT(RND*
3)+1:WEND:WINDOW #2,5,40,11,11:PAPER #2,
2:CLS #2:PEN 3
50 FOR N=1 TO 40:FOR M=12 TO 24:LOCATE N
,M:PRINT CHR$(239+INT(RND*2)+1):NEXT M,N
:WINDOW #2,1,40,25,25:PAPER #2,2:CLS #2
60 ORIGIN -126,240:DEG:FOR A=0 TO 80 STE
P 5:DRAW 190*COS(A),80*SIN(A),2:DRAWR 0,
-80*SIN(A):NEXT
70 CALL &BB18:INK 0,1:GOSUB 90:INK 0,2:I
NK 3,11:GOSUB 90:INK 0,11:INK 1,1:INK 3,
20:GOSUB 90:INK 0,20:GOSUB 90:INK 0,25
80 CALL &BB18:INK 0,20:GOSUB 90:INK 3,20
:INK 0,11:GOSUB 90:INK 3,11:INK 0,2:GOSU
B 90:INK 0,1:INK 3,2:INK 1,25:GOTO 70
90 FOR T=1 TO 120:NEXT T:RETURN
```

LA GRAN CIUDAD

Uno de los mejores trucos que hemos recibido en los últimos meses. Representa una gran ciudad de rascacielos al borde de la orilla de un río, en el cual se revelan los reflejos de los edificios. Presionando las barra de espacio podemos ver como amanece o anochece en la ciudad. Muy bueno, felicidades a su autor.

Víctor Pacheco

```
10 BORDER 0:PAPER 0:CLS:MODE 1:PEN 3:INK
 0,0:PRINT "<<<<<<<<<<<<<< MUSIC GALORE >
>>>>>>>>>>>>>":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "1
.RUNINING MUSIC":PRINT "2.MYSTERIOUS MUS
IC":PRINT "3.FIRE POWER":PRINT "4.CRAZY
ROCKET":PRINT "5.SPOOKY"
20 PRINT "6.FINISH":PRINT:PEN 2:PRINT "N
O TECLEAR MIENTRAS SUENE LA MUSICA":PRIN
T:PEN 1:INPUT "ELIGE MUSICA:";A:ON A GOS
UB 30,40,50,60,70:IF A=6 THEN LOCATE 10,
20:PEN 3:PRINT "GOODBYE":END
30 ENV 1,1,15,1,10,-1,1:ENT 1,1,15,2,1,-
15,2:ENV 2,1,15,1,15,-1,70:RESTORE 80:FO
R M=1 TO 14:READ A,B:SOUND 2,B,352,13,2:
FOR N=0 TO 31:SOUND 1,A,0,0,1,1,N:SOUND
4,A+1,0,0,1:NEXT N,M:GOTO 10
40 ENV 1,1,15,1,10,-1,15:RESTORE 90:FOR
N=0 TO 26:READ A,B:SOUND 1,A,B,0,1:SOUND
 2,A+1,B,0,1:SOUND 4,A+2,B,0,1:NEXT N:GO
TO 10
50 ENT -8,15,-8,1,15,8,1:ENT -5,30,-8,4,
30,8,4:ENT -1,5,-10,1,5,10,1:SOUND 2,200
,400,12,,8:SOUND 1,948,400,12,,5:SOUND 1
,948,800,12,,5:SOUND 2,100,800,12,,1:SOU
ND 1,200,870,12,,8:SOUND 2,100,870,12,,5
:FOR N=1 TO 14000:NEXT:GOTO 10
60 ENT 1,31,31,1,31,-31,1:ENV 1,27,15,1,
27,-15,1:FOR N=1 TO 31 STEP 2:SOUND 1,N*
10,0,0,1,1,N:NEXT N:FOR N=1 TO 25 STEP 2
:SOUND 1,0,0,15,,1,N:SOUND 2,N*10,0,0,1,
1,32-N:NEXT N:GOTO 10
70 RANDOMIZE TIME:ENV 1,1,0,1,15,1,6:ENT
 -1,5,3,1,5,-3,1:PRINT "PULSA ESPACE PAR
A ACABAR":WHILE INKEY$<>" ":SOUND 1,100+
RND*450,0,0,1,1:SOUND 2,700+RND*700,0,0,
1,1:SOUND 4,750+RND*800,0,0,1,1:WEND:FOR
 N=1 TO 2500:NEXT:GOTO 10
80 DATA 185,250,235,310,200,250,250,185,
155,235,127,200,116,185,127,200,155,185,
155,210,155,235,140,185,130,185,125,200
90 DATA 150,0,150,20,140,20,125,40,150,2
0,190,40,150,60,170,0,170,20,150,20,140,
40,150,20,170,35,170,35,170,0,170,20,150
,20,140,40,150,20,170,40,170,40,170,60,1
90,0,150,20,140,20,125,40,150,20,190,35
100 TI=TI-1:PLOT -10,0,1:TAG:MOVE Z2,T2:
PRINT CHR$(7);:MOVE Z,T:PRINT CHR$(7);:T
AGOFF:LOCATE 10,2:PRINT TI/20:RETURN
```

MUSICA MAESTRO

Si te gusta la música o estás pensando en hacer un videojuego con tu Amstrad CPC, prueba a teclear este pequeño listado, ofrece un amplio repertorio de efectos sonoros y tonadillas. Ideal para tus juegos.

David Molina

Si deseas participar en esta sección de trucos con tus mejores listados, envíalos a la siguiente dirección: C/ García de Paredes 76. Duplicado 1A. 28010 Madrid. No se te olvide indicar claramente en el sobre: SECCION TRUCOS Y LISTADOS. Sólo serán aceptados los trucos o listados que no excedan de diez líneas y se envíen en cinta o disco. Los publicados recibirán un premio de 2.000 pesetas.

GRAPH - X

REPRESENTANDO FUNCIONES...

Graph-X es un potente representador computerizado de funciones de cualquier tipo; con él se puede representar en pocos segundos la función que deseéis por muy compleja que ésta sea.

El programa que este mes nos ocupa va dirigido particularmente a todos aquellos jóvenes en edad escolar que deseen representar con suma facilidad y con el único trabajo de teclear los datos, la función matemática que quieran. Más facil imposible.

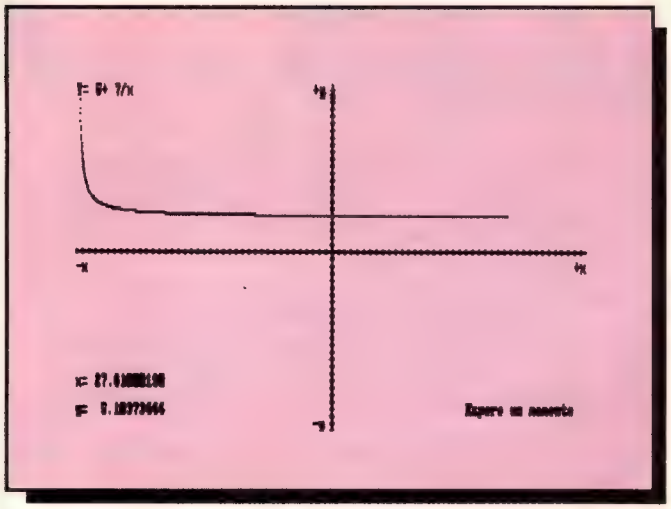
En el menú principal debemos seleccionar con las teclas del cursor arriba y abajo, el tipo de función que queremos representar; una vez nos encontremos señalando la opción adecuada, pulsamos "espacio". Podemos elegir entre las ya tradicionales gráficas lineales, logarítmicas, potenciales, exponenciales, hiperbólicas y parabólicas o entre las funciones indefinidas, en las cuales nosotros introduciremos los datos y cuerpo de la función.

Como podéis ver, es difícil hacer algo más fácil (¡ejem!). Os dejamos con el programa y esperamos sinceramente que sea de vuestro agrado.

César Valencia Perelló.

```
10 '*************************
20 '*                       *
30 '*      - GRAPHX -       *
40 '*          POR          *
50 '* CESAR VALENCIA PERELLO *
60 '*       MEGA-OCIO       *
70 '*                       *
80 '*************************
90 '
95 '*** !!! NO MODIFICAR LA NUMERACION D
E LAS LINEAS !!! ***
97 '
100 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,0
110 KEY 9,CHR$(13)+"goto 900"+CHR$(13)
120 DEFREAL A-Z
130 MODE 2
140 MOVE 150,1:DRAWR 338,0:DRAWR 0,378:D
RAWR -338,0:DRAWR 0,-378:MOVE 156,6:DRAW
R 328,0:DRAWR 0,368:DRAWR -328,0:DRAWR 0
,-368
150 LOCATE 36,8:PRINT"- GRAPH X -"
160 LOCATE 40,11:PRINT"POR"
170 LOCATE 30,14:PRINT "CESAR VALENCIA P
ERELLO"
180 LOCATE 35,17:PRINT"AMSTRAD OCIO":LOC
ATE 39,20:PRINT"1990"
190 LOCATE 27,6:PRINT STRING$(28,CHR$(14
3)):LOCATE 27,22:PRINT STRING$(28,CHR$(1
43)):FOR L=7 TO 21:LOCATE 27,L:PRINT CHR
$(143):LOCATE 54,L:PRINT CHR$(143):NEXT
200 INK 1,20
210 GOSUB 2900
220 CALL &BB18
230 INK 1,0
240 MODE 2:LOCATE 38,3:PRINT"MENU"
250 LOCATE 25,6:PRINT"Grafica LINEAL ...
.... y=b+a"CHR$(144)"x"
260 LOCATE 25,8:PRINT"Grafica LOGARITMIC
A .. y=b+a"CHR$(144)"log(x)"
270 LOCATE 25,10:PRINT"Grafica POTENCIAL
 .... y=b"CHR$(144)"x"CHR$(160)"a"
280 LOCATE 25,12:PRINT"Grafica EXPONENCI
AL .. y=b"CHR$(144)"a"CHR$(160)"x"
290 LOCATE 25,14:PRINT"Grafica HIPERBOLI
CA .. y=b+a/x"
300 LOCATE 25,16:PRINT"Grafica PARABOLIC
A ... y=a"CHR$(144)"x"CHR$(160)"2+b"CHR$
(144)"x+c"
310 LOCATE 25,18:PRINT"Grafica INDEFINID
A ... (Usuario)"
320 LOCATE 3,23:PRINT"Seleccione la opci
on deseada con los cursores "CHR$(240)"
y "CHR$(241)" 'SPACE' para validar."
330 INK 1,20
340 yc=6
350 LOCATE 23,yc:PRINT CHR$(243)
360 IF INKEY(0)=0 AND yc>6 THEN LOCATE 2
3,yc:PRINT" ":yc=yc-2:SOUND 1,201,3,13
370 IF INKEY(2)=0 AND yc<18 THEN LOCATE
23,yc:PRINT" ":yc=yc+2:SOUND 1,201,3,13
380 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 420
390 LOCATE 23,yc:PRINT CHR$(243)
400 FOR r=1 TO 100:NEXT
410 GOTO 350
420 IF yc=6 THEN GOTO 1940
430 IF yc=8 THEN GOTO 2090
440 IF yc=10 THEN GOTO 2240
450 IF yc=12 THEN GOTO 2390
460 IF yc=14 THEN GOTO 2540
470 IF yc=16 THEN GOTO 2690
480 IF yc=18 THEN GOTO 2860
490 MODE 2
500 LOCATE 1,1:PRINT"Y=";y2$
510 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:P
RINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 38
,25:PRINT"-y"
```

```
520 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-LE
N(PT$),24:PRINT PT$
530 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:DR
AWR 640,0
540 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:D
RAWR 4,0:NEXT
550 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,198
:DRAWR 0,4:NEXT
560 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.03
570 IF COO=1 THEN GOTO 680
580 y=(bb)+((aa)/(x+39.9))
590 IF Y>27 OR Y<(-24) THEN GOTO 680
600 A=INT(320+X*8)
610 B=INT(200+Y*8)
620 PLOT A,B
630 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
640 IF B>400 AND SGN(bb)=-1 THEN COO=1
650 IF B<1 AND SGN(bb)=1 THEN COO=1
660 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.###
#####";X
670 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.###
#####";Y
680 NEXT
685 GOTO 2930
690 MODE 2
700 LOCATE 1,1:PRINT"Y=";y2$
710 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:P
RINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 38
,25:PRINT"-y"
720 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-LE
N(PT$),24:PRINT PT$
730 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:DR
AWR 640,0
740 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:D
RAWR 4,0:NEXT
750 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,198
:DRAWR 0,4:NEXT
760 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.03
770 IF COO=1 THEN GOTO 880
780 y=(aa)*x^2+(bb)*x+cc
790 IF Y>27 OR Y<(-24) THEN GOTO 880
800 A=INT(320+X*8)
810 B=INT(200+Y*8)
820 PLOT A,B
830 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
840 IF B>40@ AND SGN(bb)=-1 THEN COO=1
850 IF B<1 AND SGN(bb)=1 THEN COO=1
860 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.###
#####";X
870 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.###
#####";Y
880 NEXT
890 GOTO 2930
900 MODE 2
910 LOCATE 1,1:PRINT"Y= [Indefinida en c
urso]"
920 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:P
RINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 38
,25:PRINT"-y"
930 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-LE
N(PT$),24:PRINT PT$
940 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:DR
AWR 640,0
950 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:D
RAWR 4,0:NEXT
960 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,198
:DRAWR 0,4:NEXT
970 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.03
980 IF COO=1 THEN GOTO 1090
990 y=SIN(x)
1000 IF Y>27 OR Y<(-24) THEN GOTO 1090
1010 A=INT(320+X*8)
1020 B=INT(200+Y*8)
1030 PLOT A,B
1040 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
1050 IF B>400 AND SGN(bb)=-1 THEN COO=1
1060 IF B<1 AND SGN(bb)=1 THEN COO=1
1070 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.##
######";X
1080 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.##
######";Y
1090 NEXT
1100 GOTO 2930
1110 '
1120 MODE 2
1130 LOCATE 1,1:PRINT"Y=";y2$
1140 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:
PRINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 3
8,25:PRINT"-y"
1150 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-L
EN(PT$),24:PRINT PT$
1160 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:D
RAWR 640,0
1170 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:
DRAWR 4,0:NEXT
1180 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,19
8:DRAWR 0,4:NEXT
1190 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.03
1200 IF COO=1 THEN GOTO 1310
1210 y=(bb)+(aa)*x
1220 IF Y>27 OR Y<(-24) THEN GOTO 1310
1230 A=INT(320+X*8)
1240 B=INT(200+Y*8)
1250 PLOT A,B
1260 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
1270 IF B>400 AND SGN(bb)=-1 THEN COO=1
1280 IF B<1 AND SGN(bb)=1 THEN COO=1
1290 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.##
######";X
1300 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.##
######";Y
1310 NEXT
1320 GOTO 2930
1330 MODE 2
1340 LOCATE 1,1:PRINT"Y=";y2$
1350 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:
PRINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 3
8,25:PRINT"-y"
1360 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-L
EN(PT$),24:PRINT PT$
1370 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:D
RAWR 640,0
1380 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:
DRAWR 4,0:NEXT
1390 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,19
8:DRAWR 0,4:NEXT
1400 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.1
1410 IF COO=1 THEN GOTO 1720
1420 y=(aa)+(bb)*(LOG10(x+39.9))
1430 IF Y>27 OR Y<(-24) THEN GOTO 1520
```

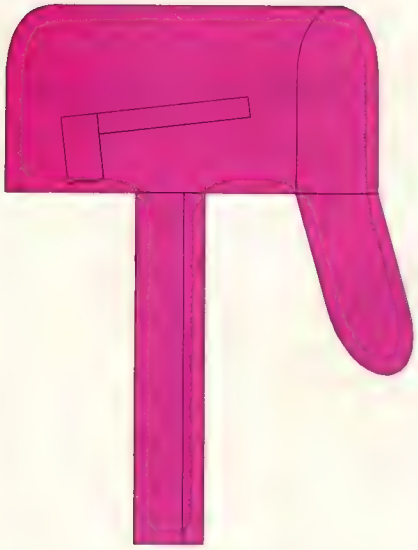


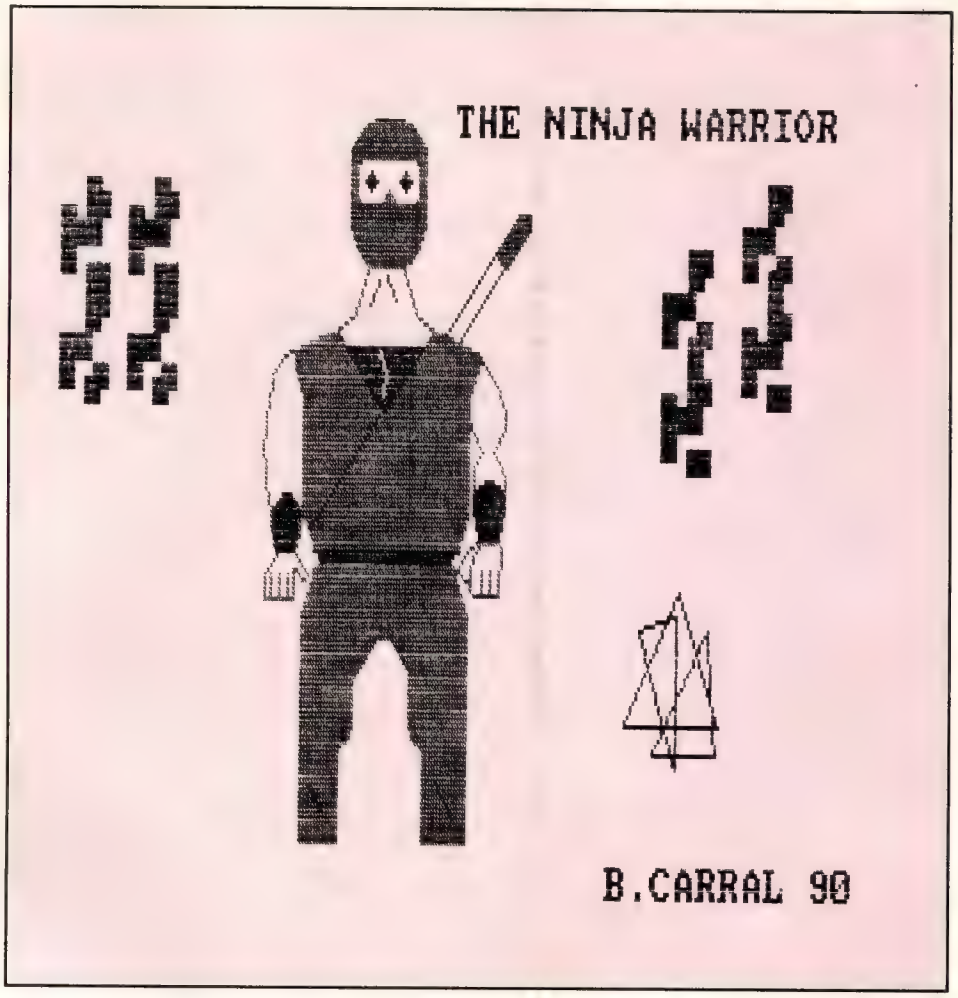
```
1440 A=INT(320+X*8)
1450 B=INT(200+Y*8)
1460 PLOT A,B
1470 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
1480 IF B>400 AND SGN(bb)=-1 THEN COO=1
1490 IF B<1 AND SGN(bb)=1 THEN COO=1
1500 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.##
######";X
1510 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.##
######";Y
1520 NEXT
1530 GOTO 2930
1540 MODE 2
1550 LOCATE 1,1:PRINT"Y=";y2$
1560 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:
PRINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 3
8,25:PRINT"-y"
1570 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-L
EN(PT$),24:PRINT PT$
1580 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:D
RAWR 640,0
1590 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:
DRAWR 4,0:NEXT
1600 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,19
8:DRAWR 0,4:NEXT
1610 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.05
1620 IF COO=1 THEN GOTO 1720
1630 y=(bb)*((x+39.9)^aa)
1640 IF Y>(26.875) OR Y<(-26) THEN GOTO
1720
1650 A=INT(320+X*8)
1660 B=INT(200+Y*8)
1670 PLOT A,B
1680 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
1690 IF B>400 OR B<1 THEN COO=1
1700 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.##
######";X
1710 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.##
######";Y
1720 NEXT
1730 MODE 2
1740 LOCATE 1,1:PRINT"Y=";y2$
1750 LOCATE 1,14:PRINT"-x":LOCATE 79,14:
PRINT"+x":LOCATE 38,1:PRINT"+y":LOCATE 3
8,25:PRINT"-y"
1760 PT$="Espere un momento":LOCATE 79-L
EN(PT$),24:PRINT PT$
1770 MOVE 320,0:DRAWR 0,400:MOVE 0,200:D
RAWR 640,0
1780 FOR CU=1 TO 400 STEP 8:MOVE 318,CU:
DRAWR 4,0:NEXT
1790 FOR CU2=0 TO 640 STEP 8:MOVE CU2,19
8:DRAWR 0,4:NEXT
1800 FOR X=(-39.8) TO 40 STEP 0.05
1810 IF COO=1 THEN GOTO 1920
1820 y=(bb)*((aa)^(x+39.9))
1830 IF Y>27 OR Y<(-24) THEN GOTO 1920
1840 A=INT(320+X*8)
1850 B=INT(200+Y*8)
1860 PLOT A,B
1870 IF A>640 OR A<1 THEN COO=1
1880 IF B>400 AND SGN(bb)=-1 THEN COO=1
1890 IF B<1 AND SGN(bb)=1 THEN COO=1
1900 LOCATE 1,22:PRINT "x=";USING"###.##
######";X
1910 LOCATE 1,24:PRINT "y=";USING"###.##
######";Y
1920 NEXT
1930 GOTO 2930
1940 '*** LINEAL ***
1950 MODE 2:GOSUB 2960
1960 GOSUB 2900
1970 LOCATE 33,2:PRINT"FUNCION LINEAL"
1980 LOCATE 3,5:PRINT"Funcion Lineal de
modo : y=b+a
1990 LOCATE 3,8:PRINT"Introduzca el valo
r del termino 'b'"
2000 LOCATE 3,10:INPUT"b = ",bb
2010 LOCATE 3,13:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'a'"
2020 LOCATE 3,15:INPUT"a = ",aa
2030 LOCATE 3,20:PRINT"PULSE UNA TECLA P
ARA REPRESENTAR."
2040 GOSUB 2900
2050 CALL &BB18
2060 y2$=""
2070 y2$=STR$(bb)+" +"+STR$(aa)+CHR$(144
)+"x"
2080 GOTO 1110
2090 '*** LOGARITMICA ***
```

```
2100 MODE 2:GOSUB 2960
2110 GOSUB 2900
2120 LOCATE 31,2:PRINT"FUNCION LOGARITMI
CA"
2130 LOCATE 3,5:PRINT"Funcion Logaritmic
a de modo : y=b+a"CHR$(144)"log(x)"
2140 LOCATE 3,8:PRINT"Introduzca el valo
r del termino 'b'"
2150 LOCATE 3,10:INPUT"b = ",bb
2160 LOCATE 3,13:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'a'"
2170 LOCATE 3,15:INPUT"a = ",aa
2180 LOCATE 3,20:PRINT"PULSE UNA TECLA P
ARA REPRESENTAR."
2190 GOSUB 2900
2200 CALL &BB18
2210 y2$=""
2220 y2$=STR$(bb)+" +"+STR$(aa)+CHR$(144
)+"log(x)"
2230 GOTO 1330
2240 '*** POTENCIAL ***
2250 MODE 2:GOSUB 2960
2260 GOSUB 2900
2270 LOCATE 33,2:PRINT"FUNCION POTENCIAL
"
2280 LOCATE 3,5:PRINT"Funcion Potencial
de modo : y=b"CHR$(144)"(x"CHR$(160)"a)"
2290 LOCATE 3,8:PRINT"Introduzca el valo
r del termino 'b'"
2300 LOCATE 3,10:INPUT"b = ",bb
2310 LOCATE 3,13:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'a'"
2320 LOCATE 3,15:INPUT"a = ",aa
2330 LOCATE 3,20:PRINT"PULSE UNA TECLA P
ARA REPRESENTAR."
2340 GOSUB 2900
2350 CALL &BB18
2360 y2$=""
2370 y2$=STR$(bb)+CHR$(144)+"(x"+CHR$(16
0)+STR$(aa)+")"
2380 GOTO 1540
2390 '*** EXPONENCIAL ***
2400 MODE 2:GOSUB 2960
2410 GOSUB 2900
2420 LOCATE 31,2:PRINT"FUNCION EXPONENCI
AL"
2430 LOCATE 3,5:PRINT"Funcion Potencial
de modo : y=b"CHR$(144)"(a"CHR$(160)"x)"
2440 LOCATE 3,8:PRINT"Introduzca el valo
r del termino 'b'"
2450 LOCATE 3,10:INPUT"b = ",bb
2460 LOCATE 3,13:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'a'"
2470 LOCATE 3,15:INPUT"a = ",aa
2480 LOCATE 3,20:PRINT"PULSE UNA TECLA P
ARA REPRESENTAR."
2490 GOSUB 2900
2500 CALL &BB18
2510 y2$=""
2520 y2$=STR$(bb)+CHR$(144)+"("+STR$(aa)
+CHR$(160)+"x)"
2530 GOTO 1730
2540 '*** HIPERBOLICA ***
2550 MODE 2:GOSUB 2960
2560 GOSUB 2900
2570 LOCATE 32,2:PRINT"FUNCION HIPERBOLI
CA"
2580 LOCATE 3,5:PRINT"Funcion Hiperbolic
a de modo : y=b+a/x"
2590 LOCATE 3,8:PRINT"Introduzca el valo
r del termino 'b'"
2600 LOCATE 3,10:INPUT"b = ",bb
2610 LOCATE 3,13:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'a'"
2620 LOCATE 3,15:INPUT"a = ",aa
2630 LOCATE 3,20:PRINT"PULSE UNA TECLA P
ARA REPRESENTAR."
2640 GOSUB 2900
2650 CALL &BB18
2660 y2$=""
2670 y2$=STR$(bb)+"+"+STR$(aa)+"/x"
2680 GOTO 490
2690 '*** PARABOLICA ***
2700 MODE 2:GOSUB 2960
2710 GOSUB 2900
2720 LOCATE 31,2:PRINT"FUNCION PARABOLIC
A"
2730 LOCATE 3,5:PRINT"Funcion Parabolica
 de modo : y=a"CHR$(144)"x"CHR$(160)"2+b
"CHR$(144)"x+c"
2740 LOCATE 3,8:PRINT"Introduzca el valo
r del termino 'a'"
2750 LOCATE 3,10:INPUT"a = ",aa
2760 LOCATE 3,13:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'b'"
2770 LOCATE 3,15:INPUT"b = ",bb
2780 LOCATE 3,18:PRINT"Introduzca el val
or del termino 'c'"
2790 LOCATE 3,20:INPUT"c = ",cc
2800 LOCATE 3,23:PRINT"PULSE UNA TECLA P
ARA REPRESENTAR."
2810 GOSUB 2900
2820 CALL &BB18
2830 y2$=""
2840 y2$=STR$(aa)+CHR$(144)+"x"+CHR$(160
)+"2+"+STR$(bb)+CHR$(144)+"x+"+STR$(cc)
2850 GOTO 690
2860 '*** INDEFINIDA (Usuario) ***
2870 MODE 2:GOSUB 2960:GOSUB 2900:LOCATE
 31,2:PRINT"FUNCION INDEFINIDA"
2880 LOCATE 3,5:PRINT"Instaure en la sig
uiente linea la funcion deseada.":LOCATE
 3,7:PRINT"Despues pulse la tecla [f9]."
:LOCATE 3,9:PRINT"990 y=[funcion deseada
.p.ej: SIN (x)]":LOCATE 3,11:EDIT 990
2890 END
2900 WHILE INKEY$<>""
2910 WEND
2920 RETURN
2930 u$="Pulse una tecla para volver al
menu.":LOCATE 79-LEN(u$),24:PRINT u$
2940 GOSUB 2900:CALL &BB18
2950 GOTO 230
2960 MOVE 1,1:DRAWR 638,0:DRAWR 0,398:DR
AWR -638,0:DRAWR 0,-398
2970 MOVE 6,394:DRAWR 628,0:DRAWR 0,-40:
DRAWR -628,0:DRAWR 0,40
2980 MOVE 6,350:DRAWR 628,0:DRAWR 0,-346
:DRAWR -628,0:DRAWR 0,346
2990 RETURN
```

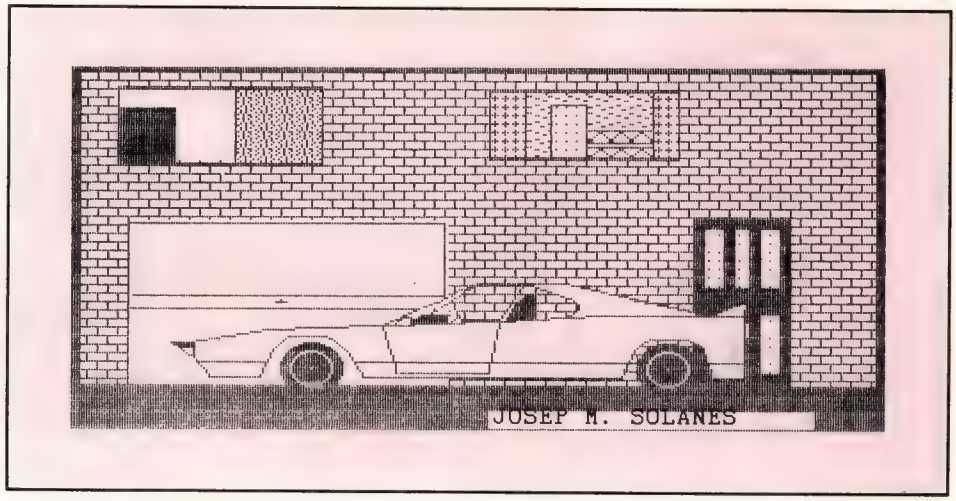
EL Buzón del lector

Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta del Club Amstrad User!.



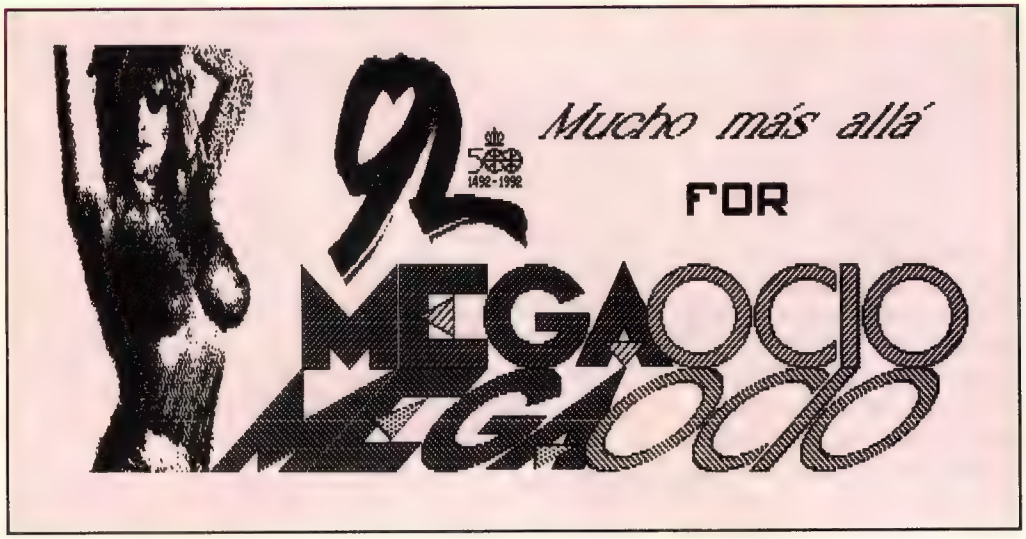


El lector Benito Carral Diez de 13 años nos ha enviado desde Oviedo un cartel en el que figura un guerrero ninja. Según nos cuenta el autor, el dibujo ha sido realizado con un ordenador CPC 6128, el famoso Art Studio y la impresora DMP 2160. Muy bien Benito, esperamos que nos envíes algún cartel.

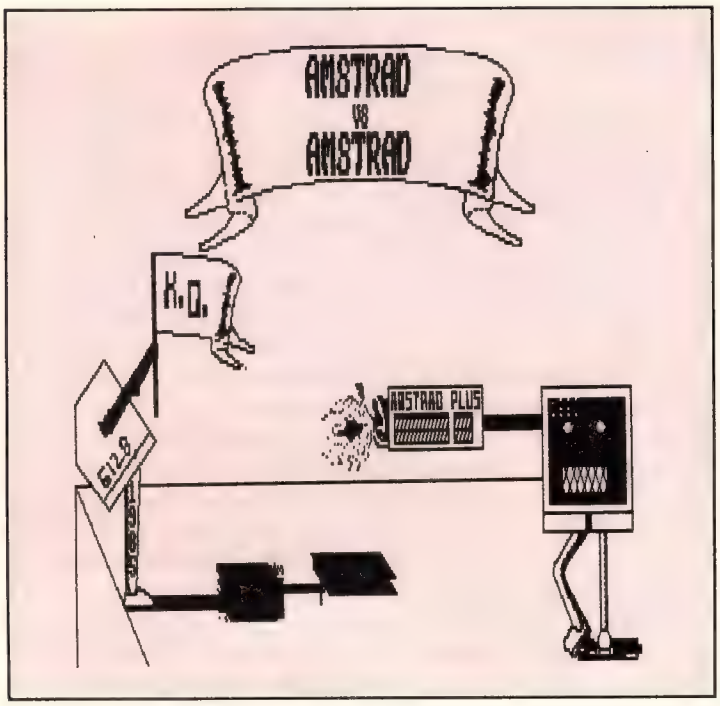


Otro de los dibujos que nos ha llegado pertenece a José María Solanes, de 15 años, Tarragona. El coche ha sido diseñado en un Amstrad CPC 6128, con el programa Art Studio y la impresora DMP 2000. Este simpático lector además nos felicita "por la nueva revista Megaocio, ya que lleva más información y utilidades. En especial por las secciones de Listados CPC y Especial Listados". Gracias José María.

EL Buzón del lector



Aunque este dibujo ha sido realizado también como los anteriores, con un Amstrad CPC 6128, guarda algunas diferencias con estos. En primer lugar se ha sustituido el popularísimo Art Studio por el Micro Design, uno de los mejores y más sencillos programas de autoedición para CPC. Otra de las innovaciones es el motivo del cartel, la explendida señorita Samantha Fox (extraida del juego de Strip Poker de CPC) posando junto a la cabecera de nuestra revista. En esta ocasión el Hard Copy ha sido realizado también con una Amstrad DMP 2000.



Alejandro Nicolás Mascarell de Alicante es ante todo original, ya que ha sido el primer lector que nos ha enviado una pantalla retocada. No obstante no la publicaremos, ya que nos la ha remitido en papel: ¡teneis que mandarla grabada en un disco para que nosotros podamos hacerla fotos!.
Otro de los motivos que hemos recibido del mismo autor, muy agudo por cierto, es una espectacular lucha entre el nuevo Amstrad CPC Plus y el viejo CPC 6128. El resultado es un "K.O." fulminante provocado por el nuevo ordenador, si Alejandro ha dado con el resultado, no tardaremos en saberlo.
Los dos dibujos han sido realizados con un CPC 6128 y el Art Studio, aunque Alejandro nos ha dejado claras sus intenciones de utilizar su PC AMSTRAD 2086, en cuanto consiga un buen programa de autoedición.

Y por último publicamos el trabajo de Armando Beceiro, que se ha molestado en diseñarnos al equipo de redacción un interesante todo-terreno para las vacaciones navideñas, que ya poco queda. El dibujo ha sido realizado con el habitual CPC 6128 (haber si se animan los usuarios del 464), una impresora Amstrad DMP 3000 y el programa Art Studio.

SPECTRUM

Sana curiosidad

Poseo un Spectrum +2A y mis dudas son las siguientes:

1. Yo introduzco los POKES de la siguiente manera: hago un MERGE"" y cargo el principio del juego; meto los POKES y sigo cargando. Esto me ha funcionado en los juegos: OPERATION WOLF, STORMLORD y GHOULS'N GHOST. ¿A qué se debe?, ¿Funciona en todos los juegos?.

2. ¿Podrían recomendarme un par de buenos libros de CM para iniciarme en la programación y en la desprotección de juegos?, ¿Dónde puedo pedirlos? y ¿Cuáles son sus precios?.

3. ¿Dónde puedo encontrar el DEVPAC (tienda o distribuidora por correo)?. ¿Vale para mi ordenador?. ¿Puedo pedir a su revista el MULTIFACE THREE?.

Sergio Fernandez
(Murcia)

RESPUESTA:

1. Supongo que te refieres a que introduces los POKES justo antes del RANDOMIZE USR que figura en el cargador inicial de estos juegos. Si es así, te funcionará en los que no estén protegidos (es decir, cuyo primer bloque sea un listado BASIC). Si no lo haces así, entonces te pregunto yo a tí cómo lo haces.

2. El mejor libro que conocemos para aprender código máquina es (cuantas veces lo habremos dicho...) Programación del Z80, de Rodnay Zaks, distribuido por Anaya, cuyo precio está en torno a las 6.000 ptas, y que deberías poder encontrar en tu librería. Después de él, te queda practicar y hurgar en todo lo que se ponga a tu alcance. Y para desproteger videojuegos lo mejor es entender primero cómo se protegen.

Los cargadores que preceden a la carga del juego propiamente dicho se limitan a crear (y usar) una rutina de lectura del cassette nueva, variando la longitud que deben tener los pitidos para significar un 1 ó un 0. También suelen desencriptar el código recibido desde el cassette, aplicando operaciones lógicas y matemáticas hasta que cada byte leído de la cinta se transforme en uno completamente distinto (y que verdaderamente forma parte del programa). Como puedes ver, la protección de juegos consta de una encriptación física, cambiando la forma en que están grabados los datos en el cassette, y una encriptación lógica, disfrazando esos datos mediante sumas, restas y Algebra de Boole. Para desproteger los videojuegos tendrás que modificar los cargadores para que graben el programa cargado antes de ejecutarlo (y por supuesto, en el formato normal de carga y grabación del Spectrum).

3. El DEVPAC de Spectrum (la última versión, comentada en MEGAOCIO de JULIO-AGOSTO), lo distribuye la empresa MICROSAT, con domicilio en Consejo de Ciento, 345, despacho 7, 08007 - BARCELONA. Su teléfono es el (93) 216 00 13. Supongo que ellos te podrán informar sobre sí alguna tienda de Murcia lo vende o, por el contrario, debes pedírselo a ellos directamente. Su precio roza las 5.000 ptas. En cuanto al MULTIFACE THREE, nosotros ya no lo vendemos, pero lo puedes encontrar en cualquier tienda de informática.

PC

Discos y Joysticks

Tengo desde Julio un PC 2086 de dos disqueteras. ¿Podría más adelante añadirle una tarjeta de disco duro? ¿Podría instalarla yo? ¿Cuánto me costaría? ¿Funcionaría igual el ordenador que con un disco duro de serie? ¿Podría instalar un joystick para el PC? ¿Serviría este joystick para todos los juegos?

Jorge Facius
(Valencia)

RESPUESTA:

Te contesto en estricto orden:

- Puedes añadirle la tarjeta de disco duro cuando quieras.

- La instalación es muy sencilla, consistiendo en introducir un conector que hay en un lado de la tarjeta a una de las ranuras de ampliación del ordenador, así que difícilmente necesitarás la ayuda de especialistas.

- El precio varía mucho, dependiendo de la capacidad, de la velocidad y de la calidad. Puede ir desde algo más de 50.000 ptas hasta más de 100.000.

- Hay alguna diferencia. Los discos duros de la serie 2000 tienen optimizado hasta el límite el tiempo de lectura y, por tanto, son ligeramente más rápidos que la mayoría de las tarjetas existentes en el mercado, pero dada la velocidad a la que trabajan estos aparatos las diferencias de tiempo son casi inapreciables. Por otro lado, las tarjetas consumen menos energía que los discos, lo que beneficia al ordenador, que no se ve sobrecargado. En su contra, las tarjetas son, hoy por hoy, algo más caras que los discos duros (a igualdad de velocidad y capacidad). La decisión es tuya.

- Puedes conectar un joystick analógico en tarjeta. Estos joysticks poseen potenciómetros (de ahí su nombre), gracias a lo cual pueden proporcionar distinta intensidad al moverse. Así, según inclines más o menos el joystick hacia una dirección determinada más o menos deprisa se desplazará en esa dirección la nave, el avión, el coche, etc.

- Prácticamente todos los juegos para PC con opción de joystick se refieren al joystick analógico.

CPC

Pasar datos de CPC a PC

El motivo de mi carta es para que me informéis de un artículo aparecido en vuestro número de septiembre, en la sección Amstrad Sinclair Ocio, concretamente el que hablaba de una unidad externa de 5.25 pulgadas para transferir ficheros de CPC a PC.

1. Poseo un CPC y quisiera acoplarle una unidad como la que comentáis. El problema es que no la encuentro en Valladolid, por lo que os estaría muy agradecido si me dijeséis donde las puedo conseguir (he llamado a COCONUT y no la tienen).

2. En caso de no conseguir la unidad aquí, ¿podríais vosotros pedirmela al extranjero junto con todo el software que mencionáis? Estoy muy interesado en dotar a mi CPC de una unidad de estas características así como de pasar información de ficheros ASCII al PC que tengo.

Pedro Rodríguez
(Valladolid)

RESPUESTA:

Ese producto no se encuentra en España (precisamente por eso facilitabamos las direcciones de las empresas

correspondientes en Gran Bretaña) y, además, nosotros no podemos ayudarte en la compra de ese equipo. Fácilmente comprenderás que no tenemos ni idea de si el precio o las características te convencen, así que estimo mucho más apropiado que te dirijas tú mismo a esas empresas. Por otro lado, si tienes el PC al lado del CPC te sería mucho más económico y sencillo conectar ambos ordenadores mediante un interface RS-232-C conectado al CPC y el puerto serie de tu PC. El Taller de Hardware de los últimos números te podría ayudar mucho en esa tarea.

SPECTRUM

Los dichosos DATAS...

Una vez tecleado el Editor de Sprites aparecido en su número 13 me aparece un error en la línea 7656. He revisado la línea repetidas veces y no encuentro la causa. Por tal motivo, pienso que alguno de los números no está bien escrito, ya sea debido a la imprenta o a otras razones. ¿Podrían redactar la línea correctamente?

Eduardo Anidos
(Teruel)

RESPUESTA:

Puedo asegurate que la línea 7656 está bien escrita. Si no te funciona el listado es porque algún cero lo has sustituido por una O (letra o mayúscula), algún uno se puede haber convertido en una l (letra ele minúscula), o bien has tenido algún baile de números al copiar. Por si acaso, transcribo la línea 7656: 7656 DATA "202020434C454152",455
Observa que los carácteres segundo, cuarto y sexto de la cadena de números son ceros, que el antepenúltimo carácter es un uno, que la longitud de la cadena es de dieciséis caracteres y que la suma de comprobación es 455 (cuatrocientos cincuenta y cinco).

CPC

CPC Plus

1. ¿Podrían indicarme dónde imparten clases de código máquina (en Barcelona)?
2. Estoy pensando en comprar un CPC 6128 Plus y me gustaría saber las diferencias básicas que mantiene con el CPC 6128, y si se puede comprar sólo el teclado y acoplarlo al monitor en color del CPC 6128.

Luis Feliu
(Barcelona)

RESPUESTA:

1. Dudo mucho que exista un centro de enseñanza de Código Máquina, ni en Barcelona ni en ningún sitio. Poca gente hay que se aventure a entrar a fondo en un desierto como el del C/M, pero todavía más difícil es que alguien decida enseñarlo, debido a su aridez y la dificultad de comprensión. Lo más que podrías conseguir es contactar con algún club de usuarios que esté dispuesto a ayudarte.
2. Las diferencias básicas se obtienen del cuadro técnico que ofrecíamos en el número de septiembre. Estas son las siguientes:
- El CPC 6128 Plus tiene un puerto para conectar cartuchos ROM que ni existe ni existirá en el CPC 6128.
- La paleta de colores ha pasado de 27 a 4096, mientras que el número máximo de colores de pantalla es ahora 32, sobre los 16 que soporta el CPC 6128.
- El nuevo ordenador posee tratamiento de sprites, mediante un coprocesador específico, lo cual mejora notablemente la suavidad y efectividad del movimiento. El número de sprites es 16. De la misma forma posee también tratamiento de scroll por hardware.
- El chip de sonido se trata por hardware, consiguiendo más control y efectividad.
- Ahora se incorporan dos entradas para joystick digital ("los de siempre") y una para joystick analógico (como los usados en los PCs).
- Y, por supuesto, se ha modificado totalmente la apariencia externa para darle un aire más serio y acorde con las tendencias actuales (¡donde habrá quedado el teclado multicolor del Spectrum 48k!)
En cuanto a la segunda parte de tu pregunta, se mantiene la filosofía AMSTRAD de vender el equipo completo. Tan sólo la consola se vende por separado del monitor.

CPC

Miscelánea

Me llamo Luis Segura Granados y tengo un CPC 6128 verde. Mis preguntas son:
1. En la revista Megaocio nº 18, en el programa Bota-Bota de la sección de trucos y listados, me aparece el mensaje Data exhausted in 50. ¿Cómo podría solucionarlo?
2. ¿Podrían recomendarme algún buen juego, simulador de coche, porque Crazy Cars II y Turbo Cup no me convencen?
3. En la misma revista vi la nueva gama CPC Plus y me ha gustado mucho, pero me han surgido las siguientes dudas: ¿Qué son los cartuchos ROM? ¿Cuánto valen? ¿Dónde los podría encontrar para mi ordenador?
4. Hace unos meses compre un juego llamado Knight Force y me parece un buen juego, pero después de tanto tiempo no sé cómo se juega. ¿Podrían decirme cómo hacerlo?
Su revista es excelente. ¡Enhorabuena!

Luis Segura Granados
(Barcelona)

RESPUESTA:

Gracias por tus elogios, intentaremos que la contestación no te defraude.
1. Si observas el programa verás que hay una instrucción READ A$ y unas instrucciones DATA más abajo llenas de números. READ lee el primero de los números que figuran en esas instrucciones y pasa a considerar el siguiente número como el primero de la lista (algo así como si se "comiera" ese primer número, aunque naturalmente no sucede así en realidad). El programa "lee" muchas veces de esa lista de números hasta acabarla por completo. EL error Data exhausted se debe a que le has dicho al ordenador que lea más números de los que has escrito. Esto puede deberse a que te falte algún número en las líneas DATA, a que te hayas comido alguna coma, o a que en la línea 50 hayas cometido un fallo de mecanografía. Prueba a copiar de nuevo la línea 50 prestando especial atención a las expresiones "&BE80" (el signo AND en inglés, la letra B, la letra E, el número 8 y el número 0), "&BF02" (el signo AND en inglés de nuevo, la letra B, la letra F, el número 0 y el número 2) y "READ A$". Si sigues teniendo el error revisa concienzudamente las líneas DATA, y aprovecha para asegurarte de que no haya ninguna letra O (o mayúscula) ni ninguna l (ele minúscula) en lugar de 0 (cero) ó 1 (uno), respectivamente.
2. Sinceramente, el juego Crazy Cars II es uno de los más rápidos que he tenido oportunidad de ver en el AMSTRAD. El Turbo Cup

posee también una gran calidad (no en vano procede de Loriciels, una compañía dedicada casi en exclusiva al CPC y a los ordenadores de 16 bits). De todas formas, prueba con Nigel Mansell Grand Prix, o Chase H.Q. El primero está descatalogado, pero es posible que lo encuentres en los expositores de los quioscos de prensa (es de la serie barata, a 595 ptas.). Consiste en un campeonato del mundo de Fórmula 1, con los dieciséis circuitos del Campeonato (incluido el de Jerez, en España), con los trazados reales, seis marchas, parada en boxes para cambiar neumáticos, control de vuelta rápida, telemetría y ordenador de a bordo. Es probablemente el simulador más real de un fórmula 1, y es ciertamente veloz en el CPC. En cuanto al Chase H.Q., es una conversión del juego de las máquinas del mismo nombre y consiste en una carrera contra el tiempo para detener a una variada fauna de delincuentes, golpeando con nuestro flamante Porsche 928 S4 al vehículo del "malo" de turno. Acción y dificultad garantizadas.

3. Los cartuchos ROM se utilizan mucho ahora en las consolas, y consisten en una pequeña cajita con una ranura que se conecta a una entrada especial del ordenador. Contienen un chip de memoria ROM (es decir, que nunca se borra y que no puede modificarse) con un programa que generalmente es un juego. Tienen la ventaja de que su carga es instantánea y de que son prácticamente incopiables (esta es una ventaja para las casas de software, sobre todo, que pueden poner el programa más barato al saber que no deben luchar contra los piratas. Pero si lo ponen más barato también nos benefician a nosotros, ¿no?). Los cartuchos para los Amstrad CPC Plus todavía no se comercializan pero los de las consolas ya existentes en el mercado ronda las 2.000 ptas., es decir, lo que un juego en disco, y tienen más memoria y más velocidad de carga.

4. En el número 9 de Amstrad Sinclair Ocio se publicó el comentario de la versión CPC. La complejidad del juego hace que prácticamente todo el artículo (una página), consista en la forma de conseguir acabarlo, por lo que transcribirtelo aquí es imposible. De todas formas toma nota de que debes utilizar todos los pasillos para acabar el juego, que cada uno de estos pasillos te servirá para conseguir un objeto (tras derrotar a una cantidad variable de enemigos), y que debes conseguir todos los objetos antes de que transcurran cincuenta unidades de tiempo y en un determinado orden.

CPC

Digitalizador de sonido

Poseo un CPC 464 y tengo las siguientes dudas:

1. Quisiera conseguir el número 2 de Amstrad Sinclair Ocio. ¿Cómo puedo conseguir este número atrasado?

2. En el programa Digitalizador de Sonido del número 16, al utilizar la opción número 4 y meter los códigos el programa no funciona, y no hay ningún fallo, al menos yo no lo encuentro. ¿A qué se puede deber esto?

Faustino Rodríguez
(Madrid)

RESPUESTA:

1. Los números atrasados nos los puedes pedir a nosotros, escribiendo a C/García de Paredes, 76 Duplicado, 1º Izda. 28010 - MADRID, o llamando al teléfono 319 39 81 de Madrid.

2. Innumerables veces os hemos comentado que cuantos más datos aportéis para resolver vuestros problemas con los listados, mejor, y que si no tenéis ninguno (el programa no se para, ni se bloquea, ni nada por el estilo) lo mejor es mandar una copia del programa, ya sea en cinta o disco, o mediante un listado por impresora.

Con lo que me cuentas mi posición es la misma que la tuya: no tengo ni idea. De todas formas, dices "... tras introducir los códigos...". En la opción 4 no hay que introducir ningún código, sino tan sólo la dirección de memoria en la que quieres situar el sonido y el nombre del fichero en el que está almacenado el mismo. Te aclaro que la opción 4 sirve para cargar un fichero que contiene la digitalización del sonido una vez lo has introducido por el cassette. Una vez contestadas las preguntas el ordenador cargará del cassette o el disco ese fichero.

Si en tu opción 4 tienes que introducir códigos (valores determinados de comienzo y final y velocidad) es porque tienes el programa mal escrito. Revísalo (olvídate de momento de las líneas DATA y céntrate en el programa BASIC (líneas 740 en adelante). En caso de que continúen los problemas mándanos un listado o una cassette con el programa que tú has tecleado y te la devolveremos funcionando.

CPC

Hardware y Sonidos...

Tengo un Amstrad CPC 472 y algunas preguntas que haceros:

1. ¿Existen diferencias de hardware entre mi ordenador y un 464? Lo digo porque algunos juegos, por ejemplo los de Infogrames, no me cargan, mientras que sí lo hacen en el 464.

2. ¿Existe el programa Ultrasound en cassette? (para mi ordenador).

3. ¿Cuánto cuesta el Music Machine? (en vuestro artículo no lo poníais) ¿Dónde puedo comprarlo?

4. ¿Cuál de los dos (Ultrasound o Music Machine) tiene más posibilidades?

5. ¿Es verdad que existe un joystick con el que se pueden controlar los juegos con la mente? Si es así, ¿Se vende en España? ¿A qué precio?

Pablo Galán Albalá
(Madrid)

RESPUESTA:

De todas formas siempre hay algún despiste y eso que a nosotros nos preocupa tanto o más que a tí, porque lamentablemente suceden más a menudo de lo que deberían. Paso ahora a responderte:

1. El CPC 472 es un "truco" del dulce señor Sugar para saltarse la normativa española, una normativa que llenaba de tasas e impuestos a los ordenadores de menos de 64 K. Para evadir una subida de precios que tendría un efecto nefasto en aquella época (estoy hablando de cuando el CPC 464 comenzaba a formar parte de los sueños de miles de niños españoles), Sugar añadió un chip de 8 K más a los 64 del Amstrad. El problema surge por dos vertientes: el primero, que el Z-80 direcciona la memoria a partir de páginas de 16 K, así que esas 8 K constituían un parche que algunos programas no pueden ignorar, bloqueándose. El segundo es que la memoria máxima que puede direccionar el Z-

80 a la vez es de 64 K, por lo que se provocaban más problemas. El resultado es que los 8 K adicionales son más que un regalo, un estorbo.

2. El programa Ultrasound sólo se distribuye en disco.

3. En el artículo no figura el precio del Music Machine porque no se distribuye en España.

4. Está claro, si comparas los dos artículos, que el Music Machine tiene más posibilidades. Ultrasound tiene opciones de digitalización pero a la hora de componer música en serio se hunde, mientras que con Music Machine puedes hacer melodías y editarlas con mucha más facilidad.

5. Sí, es cierto, se llama Brainstick y se basa en las ondas Alfa emitidas por nuestro cerebro (¡Hay que ver qué cosas!).

CPC

El querido y odiado Código Máquina...

Soy un usuario de CPC 6128. En el número 18 de su revista, en el apartado Correo, se decía que para aprender código máquina se necesitaba lo siguiente:

A) Un ensamblador-desensamblador.

B) Varios libros sobre código máquina.

C) Unas doscientas horas de lectura y práctica.

D) Mucha paciencia y sufrir como el resto de los mortales.

Pues bien, yo estoy dispuesto a aprender código máquina por todos los medios que me sean posibles.

Ya que por lo que se el DEVPAC no se distribuye en España quisiera que me aconsejase sobre algún otro buen ensamblador-desensamblador, cuál es su precio y la dirección de donde podría adquirirlo, ya que en mi localidad no hay establecimientos especializados en informática. También quisiera saber cuál es la diferencia entre los ensambladores-desensambladores en ROM y los otros, aparte de que los primeros no ocupan memoria.

Me han aconsejado dos libros que dicen que son los más completos: Programación del Z-80, por Rodnay Zaks, y Guía del Firmware, ambos editados por Anaya. Quisiera saber a qué dirección debo dirigirme para adquirirlos, cuál es su precio y también si sería bueno complementarlos con algún que otro. Si es así, por favor, díganme con cuál.

Si no es demasiada molestia quisiera saber dónde podría dirigirme para conseguir el mapa de memoria del CPC 6128. Respecto a los puntos C) y D) estoy dispuesto a echar esas doscientas horas de lectura y práctica y más si es necesario con tal de aprender Código Máquina. Paciencia no tengo mucha, pero aguantaré.

Alfonso Olmos
(Murcia)

RESPUESTA:

Es realmente triste que gente como Alfonso Olmos no pueda aprender por culpa de una política de ventas que no está en absoluto justificada. Hay decenas y decenas de cartas (aparecidas y no aparecidas en esta sección) que nos llegan pidiendo información sobre ensambladores-desensambladores y a todos les tenemos que contestar que el Ensamblador-Desensamblador por excelencia del Amstrad CPC (el mejor, y que precisamente por eso acabó con la presencia de los demás) no se distribuye en España. El DEVPAC se dejó de distribuir hace ya más de dos años, y lo mismo ha ido sucediendo con otros que existían en el mercado. Esperemos que alguien con responsabilidad en el asunto lea estas líneas y se plantee una solución.

Por el momento, el hecho es que no hay ningún programa de estas características. Hay varias alternativas que disminuyen el problema, aunque no lo solucionan. Una de ellas es casi imposible de realizar, pero la comento por si acaso... Hace tres años la desaparecida revista Amstrad Personal, en su primer número publicó varios programas en BASIC y C/M, los cuales constituían un paquete ensamblador-desensamblador que funcionaba prácticamente igual que el DEVPAC de Hisoft, aunque con menos memoria para programar y menor velocidad de ensamblado. Lo que sucede es que esta revista ya no se publica, y encontrar un número de hace tres años puede ser poco menos que imposible.

Otra solución algo más factible, sería hacerse con el libro "AMSTRAD. Desensamblado de la ROM y Mapa de Memoria", de Don Thomasson, distribuido por Anaya. En uno de sus apéndices tiene un ensamblador en BASIC que puede servir. El desensamblador lo podrías conseguir en el número 34 de Amstrad User, que es de Julio de 1988. Aunque no tiene opciones de ejecución o salto, desensambla deprisa y bien, y además ocupa poco menos de 10 K.

En cuanto a los libros, la Guía del Firmware no es de Anaya, aunque poco importa, puesto que está en inglés y también hace tiempo que no se distribuye. En su lugar puedes usar el libro anteriormente comentado, que tiene bastantes buenos detalles y explicaciones referentes al CPC 6128 (la Guía estaba pensada para el CPC 464 y, por tanto, no tenía ninguna explicación de las rutinas de disco. El precio de este libro está en torno a las 2.000 ptas., mientras que el de Programación del Z-80 rondará ya las 4.000. La dirección de ANAYA es C/Josefa Valcárcel, 27. 28027 - MADRID.

Los libros sobre código máquina suelen tratar la iniciación en este lenguaje, porque los programadores medios suelen tener otras fuentes de aprendizaje. Una vez seas capaz de escribir programas más o menos largos en código máquina puedes empezar a hurgar en los cargadores de los juegos (empieza con los de cinta que son más fáciles), pásate a observar las rutinas en código máquina que aparezcan en las revistas e incluso intenta espiar en algún videojuego comercial. En el libro de Don Thomasson se hace referencia a las técnicas utilizadas por programadores españoles para conseguir efectos multicolores en los juegos de AMSTRAD, y se estimula al lector a intentar entender esas técnicas. Además, la ley de Propiedad Intelectual permite la realización de una copia de seguridad y modificar los programas comerciales, siempre que sea para uso particular.

El mapa de memoria del CPC 6128 es similar al del CPC 464, aunque cuenta con cuatro páginas de 16 K que agrupan una detrás de otra, pudiendo conmutarse con la página 1 de los 64 K de RAM del 464. Este mapa aparece en casi todos los libros, incluido el de Don Thomasson, pero de todas formas en algún lugar de esta sección debería haber un gráfico con la disposición de las distintas zonas de la memoria.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Club Back Circle busca socios. Cambiamos juegos para Amiga, Msx 2 y Atari. Juegos originales traídos de Japón para MSX, Holanda, Alemania, Amiga, etc. Venta de Hardware y Software. Escribir a Antonio Ferrón García. C/ Blas Infante, 75-2.C 04006 Almería.

Club Spectrum +48K por 18.500 negociables. Regalo Joystick, Interface, Kempston, un Walkman y juegos, llamar al tfno. (56) 70 12 61, o escribir a David Perdigones Guerra. Cda. Jardín, 3-2.c Arcos de la Frontera. Cádiz.

Desearía contactar con usuarios del CPC 6128 para el intercambio de ideas o programas. Escribir a Javier Callejo. C/ Flores, 66 21800 Moguer Huelva. Tfno (955) 37 04 16.

Vendo Amstrad CPC 6128 monitor color. Perfecto estado con 34 discos con 10 utilidades y 107 juegos. Adaptador de Joysticks. Todo por 100.000 pts. Llamar al 29 31 00. Pregunta por Pablo, o escribe a Av. Salvador Allende, 9-9.A. Málaga.

Soy un usuario del CPC 464 y adicto a esta revista, y me gusta hacer juegos. Por eso si alguno tenéis el n. 10 de Amstrad Ocio os pido que me lo vendáis. Y cualquier otro material que tengáis sobre como programar. Compro y vendo juegos originales del CPC 464. Mandar lista. Responderé a todos. Miguel Angel Fernández Gálvez. C/ Federico Rubio, 96-2.B. Puerto de Santa María. Cadiz. 11500 Tfno: (956) 87 44 10.

Club Good Soft Games, cambia o vende juegos para Amstrad CPC 6128. Poseemos últimas novedades. Nos gustaría cambiar más que nada novedades. C/ San Joaquín. Ed. Uruguay, 1.B 11407 Jerez. Cádiz. Responsabilidad y seriedad.

Cambio reproductor de Compac-disc nuevo marca Nikko con memoria hasta 20 canciones programables por monitor color para Amstrad CPC 464 que esté en buenas condiciones. Llamar al 32 85 60 o escribir a C/ Jerónimo Bobadilla, 1-2.A 29003 Málaga. Jose A. de Lara Rebola.

Cambiamos, compramos y vendemos juegos originales y sobre todo utilidades. Mandar lista o llamar a Jose A. Moreno Palma. Pasaje Sondaleta, 5-5.L 29010 Málaga. Tfno 39 02 63. CPC 6128 Disco.

Compro juegos para PC 5 1/4 de estrategia y tambien conversacionales. Manda tu lista a: Pz. Bib-Rambla, 9-16 41007 Sevilla y si llamas por Tfno es el (954) 51 40 58. Llamar a Jose Luis.

Vendo consola Sega, con dos control pads, la pistola Ligh Phaser, un Rapid Fire Unit, un Control Stick. Todo por 25.000 pts y además regalo DEAD ANGLE. Está totalmente nuevo todo y apenas tiene 3 meses de uso. Doy las intrucciones y la garantía de todos los objetos. Sólo en la provincia de Cádiz o alrededores. Carlos Blanco González. San Juan, 12. San Lucar de Barrameda. 11540 Cádiz.

Vendo un diseñador de pantallas para el CPC 6128. Jose M. Meseguer Fernandez. Vallesequillo II, bloq 11-4.D Jerez de la Frontera. Cadiz.

ARAGON

Vendo ordenador PC 1512 con disco duro 20 Mg con MS-DOS 3.3 GW Basic C3. 22T. Textos-Gempaint-Acad 2.1, Symphony, etc. Todo ello por 110.000.-pts. Llamar por la noche al Tfno: (976) 22 65 96.

Cambio programas y juegos originales de Pc 5 1/4. Interesados escribir a Angel Utrilla. C/ Ingeniero Montaner, 6 -1.E 22004 Huesca.

¿Te gustaría ser un gran mago, un astuto Elfo o un valiente guerrero en el legendario mundo de Uzel? Pues no esperes más y juega con el JPC más completo de España .-Phantasy.- Javier Gracia C/ Sangenis, 71-73, 10.A 50010 Zaragoza.

ASTURIAS

Desearía intercambiar juegos y programas originales para ordenador Atari ST. Interesados enviar lista a: Manuel Antonio Cobas Merino, Trav. Eulogio Varela, 6-3.D-33440 Luanco Asturias.

Compro y cambio juegos originales de PC compatible y con tarjeta gráfica de CGA. También tengo algunos programas. Enviar lista de juegos a Javier González C/Ramiro I, 13-3 Izq. Oviedo Asturias.

Interesado en intercambio de software y experiencias para Amiga 500 y 2000. Interesados mi dirección es: Jose M. Quilez Niembro. C/ Soria, 2-1.B 33208 Gijon. Asturias.

BALEARES

Cambio todo tipo de programas para PC. Se contestará. Tengo gran variedad. Remite tu lista a: Angel Mayol Cañellas. C/ D. Gual de Torrella, 5 07141 Sa Cabaneta Marratxi. Baleares.

CANARIAS

Deseo cambiar el juego Altered Beast por cualquiera de estos; Power Drift, Hard Drivin, Sherman 114, Wild Streets, Beverly hills cop, Hot rod, etc (para el Amstrad CPC 6128 disco 3". Tanto el juego como el disco están en perfecto estado. Si vosotros me mandáis el disco primero, mejor (prometo enviar el disco). No me defraudéis. interesados escribid a: C/ Cervantes, 2 Moya (Las Palmas de G.Canaria) 35420.

Cambio programas utilidades y juegos originales para PC, Amiga 500 y MSX-2. Tfno : 65 04 83. Tiger Club.

Vendo, cambio y compro juegos y utilidades originales para Amiga 500, PC 3 1/2 y 5 1/4, Amstrad CPC 6128 (disco). Ultimas novedades. Seriedad. Llamar a: (922) 64 54 18.

CANTABRIA

Cambio juegos de PC 5 1/4. Interesados escribir a: Jose Manuel Gorostiaga Ugalde. Avda. Virgen del Puerto, 3-2.D 39740 Santoña. Enviar lista.

CASTILLA-LEON

Vendo juegos, programas para CPC, últimas novedades. Todos originales. Cambio cualquier juego que tenga por el programa: The Music System. Oscar Melgosa Martinez. Guardia Civil, 1 09004 Burgos. Tfno: (947) 27 38 55.

Compro revistas Amstrad User n.1-24 y 26 juntas o colección completa. También revistas Micromanía 1ª época números 1-19, 21, 23, 26, 27, 28 juntas o colección completa a buen precio. Sueltas agotadas. También vendo lote 34 cintas de juegos originales por 10.000.-, valor real 30.000.-. Manuel Moreno Lopez. C/ Doña Urraca, 2 34001 Palencia.

Cambio todo tipo de programas y juegos originales para PC 5 1/4 compatibles. Mandar lista a David Diez, C/Pedro Fdez. Valladares, 10-24800 Cistierna. León.

CASTILLA LA MANCHA

¡Aventureros! Vendo programa para crear aventuras por sólo 400.-pts, ¡sí 400 pts! Amstrad CPC disco y cinta. Interesados llamar tardes al tfno (967) 30 17 01. Preguntar por Hector.

Compro para CPC 464 impresora multiface transtape y unidad de disco. Todo en buen estado y barato. También estoy interesado en programas (juegos y utilidades). Respuesta segura a quien envie lista. José Sánchez Verdejo. C/ Arquitecto Vandelvida, 29 02003 Albacete

CATALUÑA

Vendo Amstrad CPC 6128, monitor en color, manual, transtape (copiador, pokeador), cable de cinta, 49 juegos en disco, 6 en cinta, 11 utilidades en disco (procesador de texto, diseñador de gráficos, etc), 19 revistas, diccionario de pokes 1 y 2, joystick speedking konix y discos virgenes. Precio a convenir. Llamar a Raúl. Tfno: (977) 36 29 53. Tarragona.

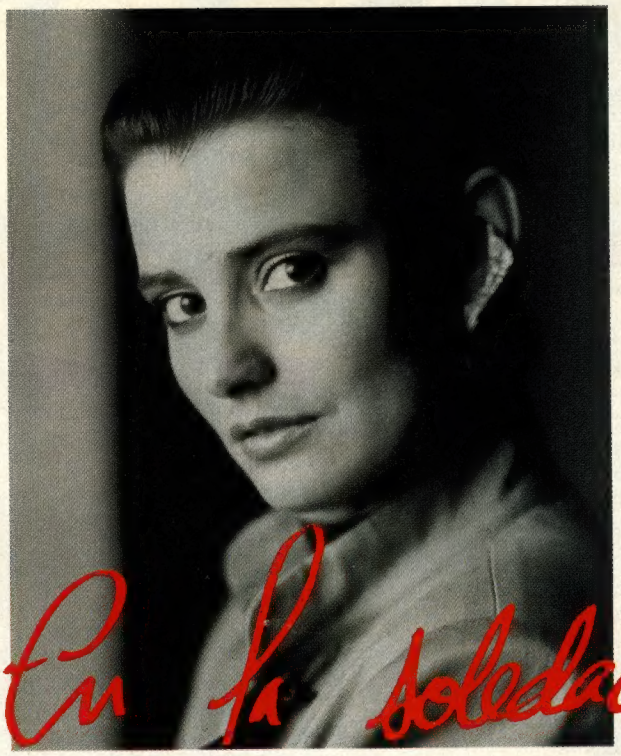
Vendo Amstrad 6128, monitor verde, impresora, programas utilidades, juegos, revistas. Todo por 60.000 pts. Tfno: (93) 418 34 80, tardes. Javier. C/ Torras i Pujalt, 6 08022 Barcelona.

Vendo Amstrad PC 1640 con pantalla gráfica ECD e impresora Epson LX800 con introductor de hojas automático. Llamar al Tfno: 562 12 48 de Barcelona. Preguntar por Jordi Gomez. Urge por cumplir servicio militar.

Vendo juegos de cinta Erbe CPC 464 y 6128 unos 60, a 600.- cada uno. Originales. Transtape 4500.- y disco de juegos a 1.000.- o menos. También utilidades. Llamar a las 16:00 contestador automático. Dejar mensaje y Tfno que llamaré. Tfno: 332 83 55.

Compro DEVPAC (precio a convenir) o cambio por juegos originales (novedades). También compro revistas Amstrad Personal o cambio lotes por juegos. Interesados llamar al 719 02 45 de 2 a 4. C.Badia. Barcelona. Preguntar por Manolo.

Vendo ordenador Amstrad CPC 6128 con unidad de disco, monitor de fosforo verde, modulador de televisión para conectar a un TV en color, multiface Two para copiar y pokear juegos,



En la soledad de la vida, nunca escojas como amiga a la heroina

EN LA SOLEDAD DE LA VIDA, NUNCA ESCOJAS
COMO AMIGA A LA HEROINA.

CORAL BISTUER.

Y TÚ ¿QUÉ OPINAS?

joystick, varios discos con programas educativos sobre el cuerpo humano, electricidad, vida celular,etc..., manuales de funcionamiento, varios discos con los últimos juegos y cables para poder conectar a un cassette, todo por 65.000.-pts, negociables, razon (93) 798 18 44. Preguntar por Toni, a cualquier hora. Incluyo un estupendo regalo portátil.

¡Hola! Vendo juegos de cassette y disco, preferiblemente en disco. Tengo las últimas novedades y los viejos éxitos. Mando lista. Escribir a Luis Feliu. Barna. Tfno: 93) 245 95 63.

Vendo juegos para el CPC 6128, últimas novedades. Llamar a Luis Felin. Tfno (93) 245 95 63 o escribir a C/ Mallorca, 592-6.2 08026 Barcelona.

Cambio Amstrad PCW 8256 con impresora por multiface y convertidor TV para Amstrad CPC 464. Club para CPC y Spectrum cinta, por 100.-pts al mes recibiras de todo. Llamar al 358 89 94 y preguntar por David.

Vendo 35 juegos originales Amstrad cinta como: R-type, Silkworm, Robocop, etc a 400 pts cada uno, también vendo 3 packs y el programa ensamblador-desensamblador Derpac. Escribe a: Javier Masip Muñoz. C/ Río Esera, 17-4.2 25004 Lérida, o llama al Tfno: 23 92 11 y pregunta por Manolo.

Vendo Amstrad CPC 464 monitor color con 90 juegos originales más un lote de 4 libros y 6 revistas. Todo por 50.000.-pts. Llamar al Tfno: 336 78 23 y preguntar por Luis.

EXTREMADURA

Vendemos juegos de Amstrad CPC cinta y juegos de Amiga 500 en disco, todas las novedades son originales. Escribid a: Game-Over/Luis Miguel Cabezas, C/ Antonio Machado, 2-2.C 06006 Badajoz.

GALICIA

¡No pierdas la oportunidad! Si quieres cambiar, comprar o vender juegos originales para Amiga, llámame, también tengo cargadores y mapas. Mi Tfno es (86) 23 51 98. Preguntar por Pablo, Mi dirección es Pz. Eugenio Fadrique, 10-2. D 36208 Vigo. Pontevedra.

Vendo y/o cambio algunos programas originales para Commodore Amiga. Diego Presa Gomez. Av. Camelias, 132-6. C 36211 Vigo. Pontevedra. Tfno: (986) 20 56 20.

Club Cosmos, venta, intercambio y compra de juegos y utilidades para CPC (tanto en disco como en cinta). Sólo originales. Tfno: (981) 23 62 96. Club Cosmos. C/ Monforte, 17-8. Dcha 15007 La Coruña.

Vendo y/o compro varios juegos y utilidades para Commodore Amiga. Llamar al Tfno: (986) 20 56 20. A partir de las 7. Preguntar por Diego.

MADRID

Buscamos jugones de rol de Alcalá de Henares (exclusivamente) para echar unas partiditas a Runequest, de momento, y a otros (Lord of the Rings, Star Wars, Traveller, Torg, Warhammer, etc.) más tarde. Daniel Cuesta Cantarero. P. de la Estación, 15-5.b Alcalá de Henares 28807 Madrid. Tfno: 888 87 90-881 58 20

Vendo PC 8086/30 MBD disco duro unidad graficos VGA, impresora DMP 3160 con programa de escritura asistida IMB original con catálogos y recibo de compra. (PC marca Amstrad), todo por 217.000.-pts (sin usar). Danilo Duran, C/ Carabelos, 21-2.D Esc Izq. 28041 Tfno: 792 16 30.

Compro cambio juegos para PC. Respuesta segura y absoluta seriedad. Interesados escriban a Fco. Javier Guzman de la Hoz, C/ Pegaso, 3-1. Centro. Tfno: 759 88 24- 28043 Madrid.

Amstrad CPC 6128 juegos joystick importado y manuales 37.000.-pts. También Sinclair 128K 15.000. Tfno: 691 09 59. Daniel. Llámame, me es urgente venderlo.

Vendo Spectrum Plus nuevo, sin usar ni desembalar. Tocado en sorteo. 15.600.-pts negociables Tfn: 699 72 83.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor color más convertidor Tv, radio, varias revistas, curso autodidactico de Basic I y II, más de 30 juegos, todo por 75.000.- pts. Llamar mañanas y tardes al Tfno: 663 87 09.

Vendo programas y juegos para Amstrad CPC 6128 en disco, entre 300 y 700 pts cada uno. Total seriedad. Ultimas novedades. Mando lista sin compromiso. Tfno: 441 70 60. Preguntar por Victor.

Vendo juegos para PC y Amstrad CPC. Novedades y éxitos con los precios más baratos. Absoluta seriedad. Llamad al Tfno: (91) 617 43 66 o escribe a Gregorio Borrallo, C/ Empecinado, 13-1.G 28937 Móstoles. Madrid. Pide lista.

Vendo tarjetas de música CMS para PC's 12 canales, stereo. numeroso Software disponible. Precio: 14.000.- con manuales en español y software de regalo. Tfno: (91) 858 12 56. Jorge.

Club Magis intercambia toda clase de programas para los PC's. Interesados mandar lista a: Manuel Garcia Iñigo. C/ Ginzo de Limia, 41-5.3 28029 Madrid. Sólo formato de 3.5.

MURCIA

Vendo Amstrad PC 1512 con dos disketeras y Joystick analógico e impresora DMP-3000 de regalo. También software y libros. Más información: Juan Lorenzo Atienzar. C/ Tajo, 1 30331 Lobosillo. Murcia.

Vendo ordenador CPC 6128 monitor color con convertidor TV junto con impresora DMP 2000. También lo vendo por separado. Interesados escribir a: Manuel Marín Rogero, C/ Alcantarilla, 37 Murcia 30010. Enviad ofertas.

NAVARRA

Véndo Amstrad CPC 464 con monitor en fósforo verde, casette, juegos joystick, utilidades y libros de Basic. Precio real 75.000.-pts, lo vendo por 50.000.-pts. Tfno (948) 82 77 51. C/ Delgado Garces, 8-1.A Tudela Navarra.

Club Iruña PC Soft. Vendo dos Amstrad PC 1512 en perfecto estado. Precio a convenir. Regalamos con la compra 100 discos de dominio público. Escribid a: Ramón de Miguel. C/ Amazabal, 16.31880 Leiza. Navarra

PAIS VASCO

Vendo juegos y utilidades originales para el Amstrad CPC 6128 disco a muy buen precio. Pídeme la lista Rafael Gallen .C/ Askataasun, 42-3.C Villarom 48143 Vizcaya.

VALENCIA

Cambio y vendo toda clase de juegos y utilidades originales para el Amiga 500 y 2000. También para el CPC 6128. Interesados escribir a Mad Factory. Apartado 74-46230 Alginet. Valencia. Total seriedad.

Juegos CPC Ram, Viaje Centro Tierra, Shinobi Gemini, Jungle Wamo Mundo y un largo etc. Precios variables según que juego y su antiguedad, pero todos baratisimos. Mediodia y noche, preguntar por Paco. Tfno (96) 144 17 48.

Vendo lotes de juegos: 30 juegos por 7.500.-, 25 juegos 6.500.-, 35 juegos 8.000.-pts. Lote de juegos, sprites gráficos, codigo máquina, programación. Económicos y originales. Llama Tfno: (96) 286 40 35. Preguntar por Juan Carlos Sempere (horas de oficina)

Vendo Spectrum Plus+ todo original seminuevo,libros nuevos y un fabuloso kit de limpieza. Todo por 10.000.-pts y vendo lotes de juegos todos nuevos. 33 juegos por 7.700.- y otro lote 29 juegos por 7.900.- y vendo lote de 10 libros sobre el ZX Spectrum nuevos. Precios a convenir. Escribir a: T. Jover Juan. C/ Angel Custodio, 15-1. Villalonga. Valencia.

Atención, se ha formado un nuevo club llamado Ploki Soft. Cambiamos y vendemos juegos, últimas novedades. Llamad al Tfno: 528 56 93. Llamad entre las 20 y 22 horas. También utilidades.

Vendo ordenador Tandom con 3 megas tarjeta de video VGA y monitor VGA hoja blanca e impresora laser Sneider con 1'5 megas de memoria, 8 páginas Minton resolución 300 puintor p.p.p. Preguntar por Toni (96) 227 64 21. Horas de oficina.

Vendo Amstrad PCW 8256 con impresora. Contiene utilidades, más de 20 juegos. Fundas. Poco tiempo de uso. Precio 60.000.-ptas. Llamar al Tfno: (96) 554 45 45. Alcoy. Alicante.

Vendo Amstrad PCW 8256. Poco uso. Regalo más de 125.000.- en programas y juegos. Llamar al (96) 340 69 27 o escribir a David López. Pz. Profesor Ibor, 21-26. 46015 Valencia.

Vendo tarjeta gráfica EGA Olivetti 640 x 400 y 256Kb total compatibilidad por 18.000.-pts. Regalo un juego y una utilidad EGA. Llamar al 333.17.06 de 20h. a 23h.

COUGAR FORCE

54

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

TOMAHAWK

POTENTE, FACIL DE USAR, TECNOLOGIA DE ULTIMA GENERACION.

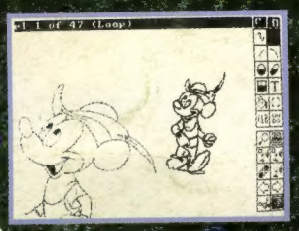
Potente para el profesional y sencillo para el principiante, Animation Studio brinda la posiblidad de crear o mejorar largas secuencias de animación.

Animation Studio es el único programa de dibujo y animación que utiliza sofisticadas técnicas de animación de imágenes, propias de la animación de Disney.

CONTROLE POR COMPLETO LOS ELEMENTOS DE LA ANIMACION CLASICA.

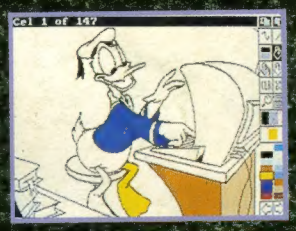
- **Piel de cebolla :** Esta función, exclusiva de Disney, permite producir animaciones visualizando para ello las tres imágenes anteriores.

- **Lámina de exposición :** Esta potente función permite ordenar las imágenes de la forma que se desee y controlar la duración de cada una de ellas.



- **Efectos de música y sonido :** Es posible añadir a las imágenes sonido, música, voz y efectos especiales animados.

- **Dibujo y color:** Animaciónes en color. Utilizando la opción de mezclado se pueden crear más de 4096 colores y sobreponerlos sobre imágenes de fondo.



- **Técnicas de animación básicas y avanzadas :** Aprendiendo técnicas como Squash y Strech, Arc of Motion, Inbetweening y Path of Action, es posible pasar de los conceptos más básicos a completas animaciones terminadas con color y sonido.

- **Incluye :** Animaciónes de Disney de muestra para estudiar y modificar.

- Animaciónes reales tomadas de las clásicas películas de Disney.

- Una animación totalmente coloreada creada con Animation Studio.

- 2 manuales de instrucciones.

Disponible en la actualidad: versión Amiga para todos los ordenadores Amiga. Precisa 512 Kb y se recomienda 1 Mb.

Distribuido por NATHAN SOFTWARE

Para más información o soporte técnico: Marqués de Monteagudo, 22 - 28028 MADRID

Producido por Silent Software, Inc. y por Walt Disney computer Software, Inc.
Diseño ejecutado por Reichart von Wolfshield.
Escrito por Leo Schwab.

Amiga es una marca registrada de COMMODORE AMIGA INC.
© The Walt Disney Company